THÁNG 12.2005 | SỐ 25
WWW.PCWORLD.COM.VN

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ● CHUYÊN SAN

13 năm Thế Giới Vi Tính - PCWorld VN

Thế Giới Game

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

HUYỀN THOẠI LARA CROFT

click chuột trúng thưởng (trang 52)

Giá: 7000 đồng

www.volam.com.vn

Võ Lâm truyền kỳ

SẮP BẮT ĐẦU
CÔNG THÀNH CHIẾN

Thất đại thành thị ngày đêm khói lửa: bảy thành thị lớn như Biện Kinh, Lâm An, Tương Dương... sẽ luân phiên trở thành chiến trường khốc liệt và hoành tráng nhất.

Đương nhiệm Thành chủ: hùng cứ nhất phương, độc quyền hưởng lợi và thiết lập thuế suất, ấn định giá cả.

Bang Hội phân tranh: Hãy khẳng định vị thế, tỏ rõ tài năng và uy thế của Bang hội thông qua những trận Công Thành nảy lửa.

Xem thêm thông tin tại www.volam.com.vn

THÁNG 12.2005-SỐ 25

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

6 Age of Empires III – Chinh phục Tân Thế Giới

10 Black & White 2 – Đen trắng tùy tâm 2

14 Serious Sam 2 – Người hùng trở lại

18 F.e.a.r: First Encounter Assault Recon – Cơn ác mộng

21 Warhammer 40,000: Dawn Of War - Winter Assault – Thiên hà nguy biến

25 The Matrix : Path of Neo – Neo trên những nẻo đường ma trận

28 Ratchet Deadlocked – Du hành cùng Ratchet

ĐIỂM GAME

30 Nibiru: Age of Secrets – Sự bí ẩn của Nibiru

31 Sniper Elite – Xạ thủ chuyên nghiệp

32 Nba Live 06 – Rạo rực cùng Nba Live 06

33 SSX: On Tour – Cú trượt "cháy" tuyết

34 Soul Calibur 3 – Thanh gươm công lý

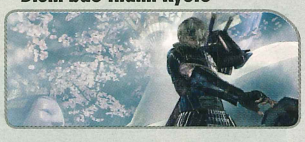
SẮP PHÁT HÀNH

36 Commandos Strike Force – Đặc nhiệm tiên phong

38 Tomb Raider: Legend – Huyền thoại Lara Croft

40 Hitman Blood Money – Đồng tiền tội lỗi

42 Onimusha 4: Dawn of Dreams – Điềm báo thành Kyoto

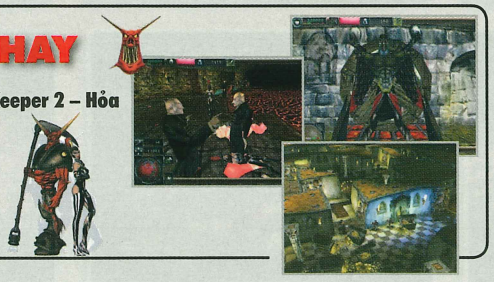


43 The Godfather – Bố Già

44 Lịch phát hành Game 12/2005

CŨ MÀ HAY

45 Dungeon Keeper 2 – Hỏa ngục cuồng nộ



TRỢ GIÚP

47 Still Life – Vén màn bí mật

48 Trợ giúp tháng 12

SỰ KIỆN

50 Trận thư hùng: 4K ^ Grubby vs Spirit_Moon

51 Đồ chơi console "hot"

PHẦN CỨNG

49 Những bộ cánh thời thượng

Lướt nhanh như gió, êm ái như mây

RX1300PRO-TD256E

- X1300 PRO (PCI-E)
- 256MB DDR2 Memory
- CrossFire™ Tech.
- TV-Out/HDTV ready
- Live VGA BIOS/Driver

RX1600XT-T2D256E

- X1600 XT (PCI-E)
- 256MB DDR3 Memory
- CrossFire™ Tech.
- Dual DVI-I interface
- TV-Out/HDTV ready
- Live VGA BIOS/Driver

RX1800XL-VT2D256E

- X1800 XL (PCI-E)
- 256MB DDR3
- CrossFire™ Tech.
- Dual DVI-I/Video-In
- TV-Out/HDTV ready
- 256-bit memory interface & 16 Geometry Pipelines

Nhà phân phối:

TTC TRADING TECHNICAL COMPANY
HCMC: 116/4 Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM
Tel: (84-8) 9254234 - Fax: (84-8) 9254235

CÔNG TY TNHH VĨNH TRINH
94 Trần Quốc Toản, Q.Hoàn Kiếm, Hà Nội
Tel: (84-4) 9423558 - Fax: (84-4) 9423559
Website: www.vinhtrinh.com.vn

Nối vòng tay lớn

Các đại lý tại TP.HCM:

Cửa hàng HOÀN LONG	88 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9255323
Cửa hàng TITAN	410B N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 8344895
Công ty NOVA	18 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9253683
Cửa hàng PHONG VŨ	264C N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9301292
Siêu thị máy tính NGUYỄN HOÀNG	104 Ng.Văn Cừ, Q.1	- ĐT: 9203404
Công ty THÀNH NHÂN	174-176 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 9250259
Công ty ANH CHÂU	37 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 8300454
Công ty TOÀN MINH	242 N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9302080
Công ty KHẢI THÔNG	236 N.T.M.Khai, Q.3	- ĐT: 9305553
Công ty THIÊN LONG	104 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9250668
Công ty COMPRO	98A Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9250448
Công ty LONG BÌNH	44 Ng.Cư Trinh, Q.1	- ĐT: 8360699
Công ty PTEC	69 Tôn Thất Tùng, Q.1	- ĐT: 9255946
SÁNG TẠO Computer	109 Bùi Thị Xuân, Q.1	- ĐT: 9254661

Các đại lý tại Hà Nội:

Mai Hoàng	9 Trần Hưng Đạo	Hà Nội - ĐT: 844.9330200
Đồng Tâm	93 Chùa Bộc	Hà Nội - ĐT: 844.8521831
Lam Phương	19 Nguyễn Bỉnh Khiêm	Hà Nội - ĐT: 844.9431717
Vạn Xuân	8 Lê Văn Linh	Hà Nội - ĐT: 844.7471086
Vĩnh Xuân	39 Trần Quốc Toản	Hà Nội - ĐT: 844.9439121
Intersoft	137 Chùa Bộc	Hà Nội - ĐT: 844.5635255
Long Thành	36 Lý Nam Đế	Hà Nội - ĐT: 844.7336188
Ngọc Hà	104 Lê Thanh Nghị	Hà Nội - ĐT: 844.8683266
Thành Tâm	15 Phan Bội Châu	TP. Vinh - ĐT: 8438.569648

Game WITH MSI!

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

www.msi.com.tw

13

11/1992 – 11/2005

NHÂN DỊP KỶ NIỆM 13 NĂM NGÀY PHÁT HÀNH SỐ TẠP CHÍ ĐẦU TIÊN VÀ 2 NĂM PHÁT HÀNH CHUYÊN SAN THẾ GIỚI GAME

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VN

CHÂN THÀNH CẢM ƠN

- Các cơ quan quản lý, hỗ trợ
- Các đơn vị tin học
- Các tổ chức, doanh nghiệp ứng dụng CNTT
- Các hiệp hội, đoàn thể, viện, trường
- Và đặc biệt là hàng trăm nghìn bạn đọc trung thành trong cả nước

Đã tạo điều kiện thuận lợi, hợp tác, ủng hộ tạp chí trong suốt thời gian qua.

Thư BBT

Nhân dịp kỷ niệm 13 năm ngày phát hành số đầu tiên của "Thế Giới Vi Tính" và 2 năm phát hành "Thế Giới Game", Ban Biên Tập chuyên san "Thế Giới Game" rất mừng và cảm động khi nhận được một món quà độc đáo từ Cần Thơ. Một bạn nhỏ tên là Kiệt đã bỏ công cắt những hình ảnh, bài viết từ "Thế Giới Game", dán vào cuốn tập lớn và gửi tặng tạp chí. Thật thú vị khi ngày sinh nhật của Kiệt cũng trùng đúng ngày phát hành số "Thế Giới Game" đầu tiên (25/11/2003). Kèm theo món quà của Kiệt là một bức thư giản dị và chân thành. Chúng tôi đăng lại nguyên văn bức thư.

Cảm ơn Kiệt và hàng trăm ngàn bạn đọc của "Thế Giới Game".

"Em là Kiệt ở Cần Thơ. Em là độc giả của "Thế Giới Game". Nhân dịp sinh nhật "Thế Giới Game" 25/11/2005 trùng với sinh nhật em, em xin có món quà gửi tặng cho chú Nguyễn Trọng, cô Thu Hồng, chú Việt/Hải/Phong/Khánh cùng nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Khánh Ngọc, Thanh Bình, Hồng Ân, Chí Tâm, cô Nguyệt Anh, cô Tú, cô Chi, anh Vinh, anh Trung, anh Điều, anh Minh, anh Thế, anh An và các anh chị khác trong tòa soạn lời chúc sức khoẻ. Mong chuyên san có thêm nhiều mục hay hơn nữa trong các số tới".

Just listen to this!™

ALTEC LANSING®

HÃNG LOA MỸ DANH TIẾNG SỐ 1 THẾ GIỚI (TỪ 1920)

iM7

PC MAGAZINE EDITORS' CHOICE

Made for iPod

XdB XTREME DYNAMIC BASS Enhanced Subwoofer

XT1

ATP3

4121

251

MX5021R

MX6021

CS21

GT5051R

2 NĂM BẢO HÀNH

Cơ hội nghe thử và lựa chọn bộ loa sành điệu

Lần đầu tiên khách hàng mua loa máy tính được bảo hành 2 năm và được dùng thử hàng miễn phí 1 tuần trước khi mua

Phòng trưng bày: 61 Sương Nguyệt Ánh - Q.1 - ĐT: 9255940

Quí khách có nhu cầu mua hàng xin liên hệ:

TP.HCM: NGUYỄN HOÀNG: 9203404; AP: 8334049; TNC: 9250259; NOVA: 9253683; ROBO: 9253708; HỢP NHẤT: 9252367; TÂN TOÀN PHONG: 9253955; VIỆT HOA: 9256060; MINH ĐOÀN: 9302068; MINH GIANG: 9130673; PTEC: 9256590; THÀNH CÔNG: 8393675; DUY NGUYỄN: 2941420; THIÊN PHÚ: 8391348; QUỐC THẮNG: 9255159; TÂN THIÊN VŨ: 9256184; NAM TINH: 9255940; KHẢI THÔNG: 9250499; BÍ BO: 9255264; ANH CHÂU: 8300454; PHÚC THIÊN: 9256670; THIÊN PHÚC: 9254566; TIN VI: 9301035; INFOLAND: 4086342; GIA KHANG: 9255825; ĐĂNG QUANG: 9050780; HIỆP LỰC: 9144037; THÚY VI : 8326762; HỒNG PHÚC: 9250220; VI TÍNH SGÒN (SYS): 8232344; THỊNH PHONG: 2907388; **HÀ NỘI:** TÂN QUANG : 04.8432649; **ĐÀ NẴNG:** PHƯƠNG TÙNG : 0511.656666; SƠN CHI : 0511.824842; **CẦN THƠ:** Á CHÂU: 071.832022; ĐÔNG NAM Á CTHƠ: 071.825292; **ĐỒNG NAI:** BIG C ĐỒNG NAI; VT COMPUTER : 061.819494; **NHA TRANG:** TH NHA TRANG: 058.810822

ĐIỆN MÁY: HỆ THỐNG SIÊU THỊ BIG C, VIETNAMSHOP, THIÊN HÒA, AN DƯƠNG: 9253997, IDEAS: 8328172, LỘC LÊ: 8341797, HÙNG TÂN: 8217993, CH 119C NGUYỄN HUỆ: 8211186, CH 47 HUỲNH THÚC KHÁNG: 8214065

AGE OF EMPIRES III

Age of Empire III có vẻ không đưa ra nhiều đột phá trong cách chơi đã quá quen thuộc trong các phiên bản trước, những đổi thay ít ỏi của nó lại chưa gây được sự thỏa mãn như mong đợi.

Năm 1492, nhà thám hiểm Christopher Colombus, trên con đường tìm đến vùng đất Ấn Độ tại phương Đông, đã tình cờ khám phá ra một vùng đất mới chưa từng được biết đến. Vùng đất này được những người khai phá đến từ châu Âu gọi với cái tên thân mật là "Tân Thế Giới", châu Mỹ ngày nay. Kể từ đó, lục địa này đã trải qua nhiều thăng trầm cùng vô số cuộc chiến chinh phục, khai phá đầy khốc liệt và vẻ vang. Châu Mỹ đã góp phần rất lớn vào sự phát triển vượt bậc của nền văn minh nhân loại. Vâng, chính lịch sử của châu Mỹ đã được các nhà làm game tài ba của studio Ensemble lừng danh lựa chọn, khắc họa vào phiên bản mới nhất của một trong những trò chiến lược nổi tiếng nhất thế giới: Age of Empires III (AOE 3).

Chinh phục vùng đất mới

Toàn bộ nội dung của trò chơi Age of Empires III chỉ xoay quanh một vùng đất duy nhất là châu Mỹ. Người chơi sẽ có dịp theo chân các nhà thám hiểm, những người di dân đến Tân Thế Giới để khám phá, chinh phục và định cư. Từ đó họ đào tạo, củng cố lực lượng chống đỡ các thế lực thù địch, đồng thời phát triển vùng đất mới.

Vẫn trung thành theo phong cách đặc trưng của Age of Empires, trong trò chơi bạn sẽ có nhiều để chế khác nhau để chọn. Trong phiên bản này, có 8 quốc gia châu Âu tham gia tranh đoạt vùng đất mới: Anh, Pháp, Tây Ban Nha, Bồ Đào Nha, Đức, Hà Lan, Nga và Ottoman (Thổ Nhĩ Kỳ). Trò chơi xuyên suốt thời kỳ phát triển của châu Mỹ, từ sau cuộc khám phá vĩ đại của Colombus đến tận thế kỷ 19, thời kỳ thịnh vượng của nền công nghiệp hiện đại. Cả một khoảng thời gian dài như vậy được các nhà làm game chia làm 8 giai đoạn, từ du mục định cư (Nomad Age) cho đến thời hậu đế quốc (Post-Imperial Age).

Như bao trò chơi RTS khác, AOE 3 cũng gồm các

AN THẾ GIỚI

ƯU:

- Đồ họa cùng engine vật lý Havok được thể hiện rất tuyệt vời.
- Sự đa dạng của các phe phái trong trò chơi.

KHUYẾT:

- Cách chơi không có nhiều cải tiến đột phá.
- Âm thanh bị lỗi, gây khó khăn trong quá trình chơi.
- Đòi hỏi cấu hình cao nên việc chơi mạng không dễ dàng.

AGE OF EMPIRE III

PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Ensemble Studios
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	18/10/2005
ESRB	TEEN
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,4GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce4 MX+, HDD 2GB, Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2,4GHz+, 512 RAM, VGA 128MB GeForce 6600+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, RAM 1GB, 256MB GeForce 7800 GTX, MSI K8N Diamond

chế độ chơi: Single, Skirmish và Multiplayer. Ở phần chơi đơn, người chơi sẽ theo chân nhà thám hiểm Morgan Black từ châu Âu đến Tân Thế Giới. Người chơi sát cánh cùng ông (và các hậu duệ) tham gia vào công cuộc chinh phục, khai phá vùng đất mới này, qua hàng loạt chiến dịch trải dài trong suốt ba chương lớn (Act). Mỗi một Act bao gồm 8 màn chơi (một số lượng màn vừa đủ) với hàng loạt nhiệm vụ (cả chính và phụ) được phân bố khá đa dạng trong từng màn. Tất cả được lồng ghép, kết nối để trở thành một câu chuyện hoàn chỉnh và khá hấp dẫn về mặt nội dung.

Lối chơi chưa đột phá

Đối với một game RTS khá được mong đợi, kỳ vọng như AOE 3, thì nội dung cốt truyện của phần chơi đơn có lẽ không phải là yếu tố quan trọng nhất. Điều đáng quan tâm hàng đầu (đối với AOE 3 và của các game RTS khác), không gì khác chính là cách chơi. Chúng ta thử điểm qua những thay đổi về lối chơi của AOE 3:

• **Sự xuất hiện của Home City:** Vâng, có lẽ đây là sự bổ sung, cải tiến đáng kể nhất về cách chơi. Home City (có thể hiểu là "hậu phương" hay "mẫu quốc") chính là thành phố đại diện cho từng đế chế (hay từng người chơi) trong game. Dĩ nhiên, Home City này được đặt tại Châu Âu. Vai trò chính của Home City là lần lượt cung cấp những chuyến hàng tiếp tế, viện trợ đến vùng đất mới - châu Mỹ cho người chơi với đủ mọi loại hình như tài nguyên (gỗ, thức ăn và vàng), các loại lính tiếp viện, các công cụ chiến tranh như tàu bè, pháo, đại bác cùng các công nghệ nâng cấp khác... dưới dạng những lá bài tượng trưng. Trong quá trình chơi, bạn có thể tích lũy điểm kinh nghiệm, nâng cấp Home City của mình, từ đó mở ra những lá bài mới phục vụ cho việc tiếp viện, cũng như có thể cung cấp một số lựa chọn nâng cấp, trang hoàng cho thành phố quê nhà của bạn thêm màu sắc như: thay đổi màu ngói các kiến trúc, cung cấp những dịch vụ tiện ích... Thế nhưng, game có một điểm làm cho ta chưa vừa ý lắm: một khi đã trang hoàng thành phố rồi, bạn lại khó lòng chiêm ngưỡng toàn vẹn tác phẩm của mình, do chỉ được cung cấp duy nhất một góc nhìn cùng chức năng "zoom in" (nhìn cận cảnh) vào một kiến trúc nào đó. Phải chi nhà sản xuất để cho người chơi tự xoay chuyển camera tùy thích trong chế độ này thì hay biết mấy nhỉ!

• **Hero và khả năng xây dựng các trạm giao thương:** Theo trào lưu hiện nay, sự xuất hiện của Hero trong một game RTS trở thành một việc bình thường. Hero trong AOE 3 có một nhiệm vụ khá đặc trưng và quan trọng: xây dựng các trạm giao thương (Trading Posts) trong khu vực thổ dân địa phương, để từ đó thiết lập mối quan hệ hữu hảo và tìm kiếm sự liên minh. Ngoài ra, các Hero còn có khả năng chiến đấu với những tuyệt chiêu riêng, thoạt trông khá đặc sắc nhưng hầu như không hiệu quả mấy. Bởi vậy trong những trận đánh, các Hero thường bị "chìm" trong "biển lính", bạn rất khó có thể thấy được sự tỏa sáng của các "ngôi sao" này. Có một điểm khá buồn cười và hơi vô lý là mặc dù có khả năng chiến đấu khá tầm thường, nhưng các "ngài" Hero đều là những nhân vật... bất tử. Vâng, cho dù họ có bị đánh "te tua" cỡ nào đi nữa, họ vẫn không chết mà cứ nằm một chỗ... ôm chân lăn lộn, trông thật tức cười. Nói tóm lại, vai trò của Hero trong AOE chưa xứng tầm và khá mờ nhạt.

• **Các bộ tộc thổ dân:** Trong AOE 3, ngoài sự hiện diện của 8 đế chế châu Âu nêu trên, ta còn thấy sự góp mặt của các bộ lạc thổ dân định cư rất lâu đời trên vùng đất châu Mỹ. Bạn có thể tiếp xúc với những bộ lạc da đỏ như Iroquois, Sioux, Cherokee... nổi tiếng tại Bắc Mỹ, cũng như những đại diện các nền văn minh Maya, Inca và Aztec tại Trung và Nam Mỹ. Xây dựng thành công mối quan hệ hữu hảo với các bộ lạc này là điều khá quan trọng trong quá trình chơi, vì làm tốt bạn sẽ được truyền thụ các loại hình kỹ thuật, công nghệ nông nghiệp, quân sự của họ đồng thời được họ cung cấp thêm một số loại quân mới.

Ngoài ra, game còn bổ sung một số thay đổi nhỏ như các nông dân khi khai thác tài nguyên không cần phải đem về nhà chính như trước kia nữa, người chơi có thể xây dựng các pháo đài (Fort) có khả năng tạo hầu hết các loại quân cũng như khả năng tạo quân ngay trên những tàu chiến cỡ lớn... Công bằng mà nói, nếu bạn mong chờ ở

AOE 3 một lối chơi mới, nhiều đột phá so với các phiên bản cũ thì hẳn sẽ thất vọng biết bao. Vì sao ư? Dĩ nhiên, lối chơi trong AOE 3 có những cải tiến đáng kể, nhưng để gọi chúng là "đột phá, gây bất ngờ" thì hoàn toàn chưa đủ. Nói tóm lại, chúng ta có thể kết luận về cách chơi trong AOE 3 lần này: ngoại trừ sự xuất hiện của Home City, hầu như không có đột phá thú vị nào khác trong cách chơi.

Điểm sáng giá nhất: đồ họa

Tuy nhiên, bạn hãy khoan vội thất vọng về AOE 3, vì tôi sẽ đề cập về nét nổi bật nhất của trò chơi ngay sau đây. Điểm sáng giá nhất không chỉ trong loạt game Đế Chế mà còn của cả thể loại RTS nói chung chính là đồ họa. Không thể nói gì hơn về mặt đồ họa được ứng dụng trong game ngoài ba chữ "quá tuyệt vời". Tất cả những chi tiết, hiệu ứng đồ họa cho đến những ứng dụng vật lý đều không thể chê vào đâu được. Cảnh đẹp nhất trong game có thể kể đến là mặt nước, nhờ các hiệu ứng cực kỳ đẹp mắt và sống động (nói không ngoa thì không thua gì Far Cry hay Half-Life 2). Những trận chiến hoành tráng (nhất là các trận thủy chiến) với các hiệu ứng cháy nổ, khói lửa được sử dụng vô cùng sinh động. Việc ứng dụng rất xuất sắc engine vật lý Havok, đã nâng sự hấp dẫn của các trận chiến lên nhiều bậc: bạn có thể thấy rõ ràng các hạm đội bị trúng đạn đại bác, gãy từng cột buồm, tróc từng mảng thân tàu, để rồi chìm nghỉm dưới mặt nước sủi bọt trắng xóa. Cảnh các tòa nhà bị vỡ ra từng mảng, các mảnh vỡ văng tứ phía tung khói bụi lên mù mịt. Hay các chàng lính "xấu số" bị bắn tung lên trời khi bị một quả đạn đại bác "dập" ngay kế bên... Tất cả, trông cực kỳ ấn tượng. Có thể nói, phần đồ họa trong AOE 3 đã thể hiện rất tốt, đúng những gì nhà phát triển đã hứa hẹn trước đó. Tôi có thể cam đoan với các bạn rằng AOE 3 chính là game RTS có đồ họa đẹp nhất tính đến thời điểm hiện tại.

Tuy nhiên, không nằm ngoài dự đoán, để có thể chơi được game, bạn chỉ cần một cấu hình máy tính hạng trung. Nhưng để có thể chiêm ngưỡng hết vẻ đẹp vốn có của AOE 3, bạn cần một máy cấu hình thuộc loại "vững" (như trong bảng đề nghị) mới có thể "kham" nổi. Hơn nữa, cho dù máy bạn có mạnh thế nào, game vẫn bị một lỗi khá khó chịu: tốc độ khung hình giảm xuống rõ rệt trong những trận chiến có quá đông đơn vị tham gia, hoặc các trận bắn tàu "huy động" nhiều hiệu ứng.

Âm thanh: điểm trừ không đáng có

Như "tô điểm" thêm cho phần đồ họa tuyệt đỉnh, mảng âm thanh cũng tuyệt vời không kém. Bản nhạc nền quen thuộc trong các phần trước vẫn được sử dụng lại trong phiên bản này. Nó vẫn tỏ ra hoàn toàn phù hợp với nội dung và không khí của trò chơi. Bên cạnh đó, âm thanh mô tả tiếng động cũng được chăm chút tỉ mỉ, góp phần thêm cùng hiệu ứng đồ họa, lột tả được những trận giao tranh quyết liệt và hoành tráng.

Một điểm cộng tiếp theo chính là việc lồng tiếng nhân vật, các nhà làm game đã chăm chút tỉ mỉ đến độ mỗi dân tộc trong game đều nói tiếng bản xứ. Bạn có thể nghe được 8 thứ tiếng khác nhau ứng với 8 nền văn minh trong game. Thế nhưng, phần âm thanh suýt nữa đã được tôi tặng "điểm 10 chất lượng" nếu không mắc phải một lỗi đáng tiếc: chơi được một lúc, toàn bộ âm thanh trong game đều bị mất sạch. Việc này hóa ra lại đem đến một hậu quả khá trầm trọng: không những ảnh hưởng đến lối chơi, mà còn làm bạn khá bực mình vì không thể thoát khỏi các đoạn phim cắt cảnh (cut-scene) để tiếp tục trò chơi. Gặp những trường hợp như vậy, thường bạn phải khởi động lại game mới có thể chơi tiếp được.

Lời kết

Nhìn tổng thể, AOE 3 không đưa ra được nhiều đột phá trong cách chơi đã quá quen thuộc của mình, và những đổi thay ít ỏi này chưa thỏa mãn người chơi như mong đợi. Tuy nhiên, những khuyết điểm đó đã được bù đắp bằng một nền tảng đồ họa, âm thanh rất đẹp mắt và sống động (trừ lỗi mất tiếng như trên đã nói), dư sức làm hài lòng bất kỳ gamer khó tính nào. Vì vậy, nếu bạn không phải là người quá khắt khe, luôn đòi hỏi những cải tiến đột phá và dĩ nhiên, sở hữu một máy tính cấu hình tương đối khá, tôi tin chắc AOE 3 vẫn có thể "chinh phục" được bạn.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

Đen trắng tùy tâm 2

...Nếu đem so sánh BW2 với người tiền nhiệm, thì cũng giống như lấy từ "hay" so với từ "xuất sắc". Tuy gần cùng nghĩa, nhưng khoảng cách lại chênh lệch quá xa...

Có một số người dường như được sinh ra chỉ để làm nên những kiệt tác. Ngày nay, game máy tính đã và đang dần hội tụ với những ngành nghệ thuật điêu khắc, hội họa, thơ ca... bằng những trò chơi được "khắc tạc" trong thế giới ảo. Một trò chơi có thể giúp chúng ta thư giãn, thảnh thơi đầu óc thì chỉ là một trò chơi bình thường. Nhưng một trò chơi có thể gây cho ta cảm giác yêu, ghét và mặc sức thỏa mãn "cái tôi" thì nó đã được nâng lên ngang tầm một ngành nghệ thuật. Nhớ lại năm 2001, khi hãng Lionhead Studios non trẻ dưới sự dẫn dắt của bậc thầy thiết kế trò chơi - Peter Molyneux, đã "phết" một dấu son vào lịch sử phát triển game bằng trò chơi Black & White (BW), với tư cách là trò chơi đầu tiên lấy tiêu chí "tự do" làm nền tảng. Hàng loạt những bài nhận xét ca ngợi lối chơi mới mẻ này, đã đưa tên tuổi Peter Molyneux ngày càng lên cao và cho dù với chức danh chính thức là nhà chỉ đạo phát triển trò chơi (Game Director) nhưng trong mắt các fan hâm mộ, Peter Molyneux dường như đã trở thành một nghệ nhân tài hoa bậc thầy trong ngành công

BLACK & WHITE 2

PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	Lionhead Studios
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	03 / 10 / 2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,6 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 64 MB trở lên, HDD 3,5 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2,5 GHz hoặc tương đương, 1 GB RAM, VGA 128 MB Radeon 9800 Pro trở lên, HDD 3,5 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Sempron 3300+, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 6600 GT, MB MSI K8N – Neo3

nghiệp trò chơi. Trong suốt 5 năm liên tiếp, Black & White 2 là cái tên được bàn luận sôi nổi nhất trên khắp các diễn đàn, xoay quanh việc dự đoán trước những cải tiến, cũng như trả lời cho câu hỏi liệu BW2 có thực sự tiếp tục đạt được ngôi vị dẫn đầu như đàn anh BW quá tuyệt vời của mình hay không? Để nhận xét công bằng, chúng ta hãy cùng phân tích những ưu điểm và khuyết điểm, so với phiên bản đầu tiên của trò chơi được mong đợi nhất này.

TẤT CẢ CHỈ LÀ KHỞI ĐẦU...

Có một nơi trong vũ trụ tập hợp tất cả những nền văn minh nguyên sơ nhất của nhân loại, nơi mà mỗi dân tộc sinh sống trên một hòn đảo chơ vơ giữa biển khơi, một nơi con người và những phép thuật huyền ảo hòa quyện với nhau. Người ta gọi nó là Eden, khu vườn địa đàng trong Kinh Thánh. Cuộc sống nơi vườn địa đàng diễn ra rất mực thanh bình, các dân tộc giao hòa với nhau niềm nở, thân ái. Mãi cho đến khi Aztecs, một bộ tộc miền sa mạc nóng bỏng đột nhiên trở nên lớn mạnh vượt trội so với các dân tộc còn lại. Được trui rèn từ ánh nắng như thiêu đốt, kèm theo bản tính hung hãn, gót chân của quân đoàn Aztec kéo tới đâu cũng đều khiến các dân tộc khác khiếp sợ, quy phục. Xứ sở Eden có lẽ đã hoàn toàn chìm trong khói lửa của người Aztec, nếu như lời than khóc của dân tộc Hy Lạp sắp bị xóa sổ không vang vọng đến tai các vị thần. Xa thẳm trong vũ trụ, giữa bóng tối bao trùm hắt hiu thứ ánh sáng lung linh huyền ảo, phát ra từ những đám tinh vân ngũ sắc, có khi chói lòa có khi vụt tắt, từ cõi hỗn mang không phân định được không gian và thời gian đó, một vị thần được khai sinh giữa tinh hoa của đất trời, mang theo trọng trách cứu vớt các dân tộc khỏi thảm họa diệt vong, xoa dịu những xung đột đang dày xéo mảnh đất Eden huyền thoại. Một tia hy vọng le lói cho nhân dân Hy Lạp và các dân tộc khác, đã được điềm báo trước. Vận mệnh của xứ sở Eden thần tiên nằm gọn trong tay người chơi, mà như lời mở đầu của trò chơi đã dẫn: "Tất cả chỉ là sự khởi đầu"...

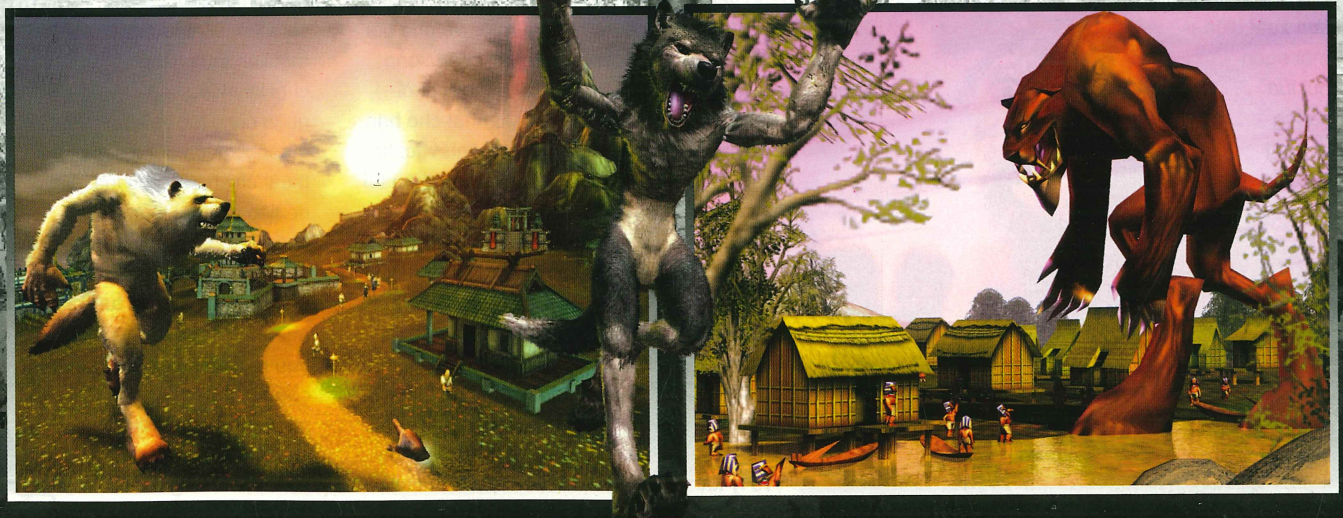
THAY ĐỔI ĐÁNG KINH NGẠC

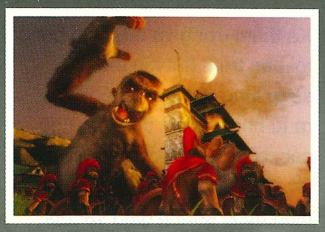
Có lẽ phải làm bạn thất vọng một chút, nếu bạn đang hy vọng BW2 sẽ có những cảnh giằng co từng dân làng với các vị thần khác. Vì sao? Rất dễ hiểu, bởi bạn là vị thần duy nhất trong suốt trò chơi, còn kẻ thù của bạn là thủ lĩnh của những bộ tộc tay sai của quân Aztec. Và cũng vì lý do không có vị thần nào khác trong game, nên cũng không có luôn khái niệm thần Thiện và Ác. Thay vào đó, dựa trên cách thức giành thắng lợi, mà người chơi có thể chọn một trong hai phong cách tùy theo sở thích. Hoặc trở thành một vị thần Công Lý hết mực yêu thương con dân, phát triển bộ tộc cực thịnh, thu phục đối phương bằng lòng ngưỡng mộ. Hoặc hướng mình theo con đường chiến tranh, lấy "thanh gươm, mũi giáo" để nói chuyện phải quấy, buộc kẻ thù phải thần phục mình bằng những đạo quân dũng mãnh. Dĩ nhiên, không hề có quy định nào ép buộc bạn phải theo cách này hoặc cách kia, tất cả đều phụ thuộc vào thói quen và sở thích, cũng như lượng thời gian bạn dành cho BW2.

Có sự khác biệt rất lớn giữa hai trường phái đối lập này. Nếu đi theo đường lối hòa bình, quá trình hoàn tất màn chơi sẽ phức tạp hơn, vì người chơi phải tập trung vào xây dựng và phát triển dân tộc của mình thật mạnh mẽ, để lôi kéo dân làng khác. Bằng cách nào? Bạn có nhớ trong bản cũ có một loại tài nguyên đặc biệt gọi là "Lòng tin" (Belief) không? Trong BW2 cũng tương tự thế, nhưng tài nguyên đó được đổi tên thành "Sự ấn tượng" (Impressiveness). Mỗi ngôi làng đều có một lượng Impressiveness nhất định, khi bạn xây dựng nhà cửa thì lượng điểm của bạn sẽ tăng lên, đồng thời của đối phương sẽ giảm xuống. Cho đến khi số điểm của bạn vượt trội so với đối phương, thì xem như ngôi làng đó đã hoàn toàn quy phục và dân chúng sẽ kéo sang làng bạn ở và kèm theo các lễ vật ra mắt. Lưu ý một điểm, trong BW2 bạn không cần phải mở rộng phạm vi ảnh hưởng sang ngôi làng cần thu phục để gây ấn tượng với họ. Tất cả những gì bạn cần làm là ở yên trong làng mình và xây dựng nó cho thật tráng lệ, tự động điểm Impressiveness sẽ tăng theo.

Khó khăn lớn nhất của việc đi theo hướng hòa bình còn là chịu thế bị động về mặt tài nguyên. Bạn không có quyền vượt khỏi phạm vi ảnh hưởng của mình, nên hầu như phải tính toán chi li số lượng nguyên vật liệu cần thiết, để xây đủ những công trình chủ chốt sao cho vừa tiết kiệm, lại đạt được nhiều điểm Impressiveness. Nếu không, bạn sẽ lâm vào thế "tiến thoái lưỡng nan", không thể tạo được lính cũng như không thể xây dựng thêm bất cứ công trình nào. Một khó khăn khác là việc thiếu đi hai phép thuật căn bản có từ BW: tạo lương thực và gỗ. Bạn cũng biết đấy, gỗ và lương thực là hai tài nguyên tối quan trọng trong game, nên xem như BW2 phó mặc cho bạn cách xoay sở hai loại tài nguyên này. Hãy cố gắng bao quát bản đồ xung quanh trước khi quyết định hướng mở rộng bộ tộc để đáp ứng với sự phát triển sau này.

Trái ngược hoàn toàn với thần Công Lý, làm thần Chiến Tranh rất đơn giản, vì như người ta thường nói "phá bao giờ cũng dễ hơn làm". Nếu bạn thật sự không có nhiều thời gian, thì gây chiến tranh là cách làm nhanh nhất để hoàn tất trò chơi. Không cần phải xây thật nhiều, đẹp các loại nhà cao cấp để thu điểm Impressiveness. Hãy tập trung vào việc chiêu mộ binh lính và bạn sẽ giành chiến





thắng. Chỉ có ba loại quân trong BW2 kiếm, cung và máy bắn đá. Không nhiều lắm so với một game chiến thuật trung bình, nhưng cũng đủ với một trò chơi dung hòa cả hai thể loại. Để tạo ra một loại lính, thông thường bạn phải có đủ số lượng dân làng cần thiết, vì nếu quá ít thì quân đoàn đó không thể chiến đấu hiệu quả được. Do đó, hãy tạo ra nhiều Breeder hơn bình thường để tăng dân số, xây nhà ở cho những người này, sau đó xây một hay nhiều trại lính và bạn đã có trong tay một đội quân để điều khiển. Thêm nữa, BW2 có một số công trình đặc biệt để phục vụ cho công cuộc chinh phạt của thần Chiến Tranh. Đó là những ngôi đền (Temple) đặc trưng cho một yếu tố nhất định. Những tòa tháp này có chỉ số Impressiveness rất cao, đồng thời được sử dụng trong chiến tranh như những vũ khí hủy diệt có sức mạnh khủng khiếp. Ví dụ, tòa tháp mạnh nhất trong game là Volcano, khi được triệu hồi sẽ làm xuất hiện một ngọn núi lửa khổng lồ rung chuyển mặt đất, nghiền nát bất kỳ vật thể nào, đồng thời phun trào từng dòng dung nham nóng chảy, thiêu ra tro tất cả sinh vật trên đường đi của nó.

Nói về mặt khuyết điểm, BW2 có đôi chỗ bị thay đổi rất vô lý và làm giảm giá trị của game đáng kể. Trò chơi vay mượn rất nhiều ý tưởng quản lý quân đội của các trò chơi dàn trận khác. Chẳng hạn, cái cách game cho sản xuất từ vài chục đến vài trăm quân cùng lúc tại những điểm tập kích, làm ta nhớ mang máng là đã thấy đâu đó trong trò Settlers, rồi cách điều khiển quân theo từng nhóm riêng biệt rõ ràng lại khiến ta hình dung tới Total War (tất nhiên là BW2 không bì được về mức độ quản lý đội hình qui củ như Total War rồi). Đồng thời, vì mang tham vọng tiếp tục giữ được phong cách chơi cũ, nên nhà sản xuất đã vô tình biến BW2 thành một trò "nửa nạc nửa mỡ". Cụ thể nhất, là sự xuất hiện của loại tài nguyên Tribute, một dạng tiền được sử dụng để mua các vật phẩm trong game (nhà cửa, vật trang trí và cả phép thuật). Bạn thấy đấy, nếu dùng Tribute để nâng cấp công trình thì không có gì đáng nói, nhưng lại cực kỳ vô lý khi phép thuật lại có thể dùng tiền mua được. Với tư cách là một vị thần, có lẽ người chơi sẽ hơi khó chịu, vì bị đánh đồng như một vị khách đi mua hàng, chứ không còn là một vị thần quyền năng "dời non lấp bể" nữa. Ngoài ra, người viết bức xúc nhất là vai trò của các nhiệm vụ (quest) phụ trong game quá ư mờ nhạt. Trong BW2, cái người chơi nhận được sau khi dốc sức hoàn thành quest chỉ là những con số Tribute lạnh lùng. Một vài quest phải nói là... rất vô lý, chẳng hạn bắt người chơi phá hết rừng trên đảo, hay thậm chí tiêu diệt tất cả các sinh vật sống trên bản đồ...

LINH THÚ THẦN THÁNH

Đặc trưng nhất cho dòng game BW là sự xuất hiện của thú nuôi. Một yếu tố độc đáo, mà cho đến nay chưa trò chơi nào khác có thể bắt chước được. Duy trì lối chơi đó, BW2 cho phép người chơi bắt đầu lựa chọn một trong bốn sinh vật: Sư Tử, Khỉ, Bò và Sói (có cả Hổ nhưng thuộc về phe đối phương). Sau khi chọn xong, linh thú sẽ trở thành "người cộng sự" đắc lực nhất cho bạn trong hầu hết mọi lĩnh vực: từ xây dựng nhà cửa, thu thập tài nguyên hoặc bảo vệ dân làng. Cũng như chủ nhân, linh thú có thể phát triển theo hai hướng thiện và ác, tùy theo cách bạn nuôi dạy chúng. Thông thường, một con thú chỉ chuyên giúp đỡ dân làng chăm sóc đồng ruộng, làm trò mua vui cho họ, sẽ có xu hướng trở thành linh thú thiện nhiều hơn là một linh thú thường xuyên xuất hiện trong các bãi chiến trường. Tất nhiên, một vị thần hoàn toàn có thể điều chỉnh cá tính của linh thú theo ý muốn, bằng cách mua cho nó những món đồ chơi tương ứng và dạy dỗ nó nên hoặc không nên làm gì sai trái, như ăn thịt dân làng, phá phách nhà cửa chẳng hạn. Người chơi có thể quan sát hình dáng của linh thú, để biết nó đang đi theo xu hướng gì (tỏa hào quang là thiện, còn ngả sang đen tuyền là ác).

Nói đến vai trò của linh thú, bạn sẽ phải công nhận đây là một cộng sự rất đa năng. Nếu đi theo hướng tốt, linh thú sẽ giúp dân làng xây những ngôi nhà đang dang dở, giúp thu thập các loại tài nguyên và cứu chữa cho dân làng. Ngược lại, nếu đi theo hướng xấu, linh thú sẽ trở thành chiến binh dũng mãnh nhất trong quân đội và là "khắc tinh" của những bức tường thành vững chắc nhất. Với ưu thế về chiều cao và sức mạnh vượt trội so với người thường, một linh thú có thể chọi lại nhiều đạo quân cùng lúc và sẽ thường xuyên dùng các phép thuật chiến đấu như lửa, sét để tiêu diệt đối thủ nhanh chóng.

Đáng khen cho linh thú trong BW2 là trí tuệ nhân tạo được nâng cao hơn một bậc. Bạn sẽ không còn bắt gặp cảnh con thú của mình đứng như trời trồng khi không được hướng dẫn, mà chúng sẽ tinh

ý quan sát công việc của chủ nhân và ra tay giúp đỡ khi cần thiết. Sự hăng hái khi làm việc của linh thú sẽ do người chơi quyết định, bằng cách vuốt ve để khuyến khích hay đánh đòn để trừng trị những thói quen xấu. Nói chung, chúng ta có thể quản lý linh thú trong BW2 dễ dàng hơn, nhờ vào hệ thống menu cho biết các chỉ số hiện tại của nó như tuổi tác, tình cảm, sức khỏe... để điều chỉnh cho phù hợp. Ví dụ, nếu bạn thấy linh thú quá ốm yếu, hãy ra lệnh cho nó tập nâng đá thường xuyên để... tạo hình cơ bắp. Tương tự, nếu thấy chỉ số béo (fatness) quá cao, hãy cho nó ăn kiêng ngay vì không kẻ thù nào lại khiếp sợ "cái bị thịt" cả.

Điều đáng phàn nàn nhất về linh thú là trong khi AI được phát triển để làm cho chúng thông minh hơn, thì nhà sản xuất lại tìm cách "đần hoá" chúng đi bằng Tribute. Hiển nhiên, khi làm như vậy BW2 đã có "bước đi lùi" so với bản cũ, bởi thay vì mang lại cho người chơi cảm giác thú vị khi được dạy cho thú nuôi cách sử dụng phép thuật và cảm thấy tự hào khi chúng có thể thực tập thành thục. Còn bây giờ, chỉ cần có đủ tiền xem như linh thú đã có thể trở thành vô địch. Điều này khiến tất cả các linh thú không có gì khác nhau, trừ hình dáng bên ngoài. Một cảm giác chán nản mà bản thân tôi buộc phải thừa nhận.

Một điểm đáng tiếc khác: ngay cả những trận giao đấu giữa linh thú được đánh giá là hấp dẫn nhất trong BW, cũng bị cắt bỏ một cách không thương tiếc. Giờ đây, các trận đấu tự động diễn ra khi hai con thú gặp nhau và người chơi không còn khả năng can thiệp vào trận đấu nữa, chỉ có thể đứng nhìn chúng tự động tung ra các chiêu thức mà thôi. Tuy các đòn thế có phần đẹp mắt và đầy uy lực hơn, nhưng chắc chắn bạn cũng cảm nhận nếu điều khiển được linh thú thì thú vị hơn làm "khán giả" nhiều, đúng không?

SÁT THỦ PHẦN CỨNG MỚI?

Không nằm ngoài dự đoán, sau bốn năm phát triển hòa cùng "vòng xoáy" của công nghệ đồ họa đỉnh cao, cấu hình của trò chơi đã bị đẩy lên mức rất cao, gần 3 lần so với phiên bản đầu tiên. Thử nghiệm với một cỗ máy vừa đúng cấu hình tối thiểu, khi chơi vẫn không trôi chảy. Đặc biệt, trong những đoạn cắt cảnh (cut-scene) cao trào, có nhiều quân và địa hình phức tạp, tốc độ game tụt xuống kinh khủng và để dựng xong một khung hình, trò chơi phải cần đến khoảng 2 giây. Mẹo nhỏ dành cho những ai muốn thưởng thức BW2, mà chỉ có 512 MB RAM: trước khi chơi hãy thu nhỏ hòn đảo lại và xoay tròn một vòng, để game nạp hết các dữ liệu mô hình vào máy, tốc độ sẽ nhanh hơn và ít bị khựng giữa chừng.

Lẽ dĩ nhiên, yêu cầu "chết người" như thế thì chất lượng đồ họa phải thật tương xứng. Một khi có khả năng đẩy hiệu ứng lên mức cao nhất, chắc chắn bạn sẽ không thấy hối hận vì đã đầu tư cho BW2. Đáng kể nhất là độ chi tiết của mô hình, đã được đầu tư kỹ càng hơn. Bằng cách thu nhỏ toàn bộ hòn đảo và từ từ phóng to ra, bạn sẽ phát hiện game mô tả rất tinh tế từ những chi tiết từ vĩ mô cho tới vi mô. Xét về mặt kỹ thuật, BW2 sỡ dĩ có bước nhảy vọt về mặt chất lượng đồ họa như vậy là do được phát triển trên một engine hoàn toàn mới, để có thể dựng hình chi tiết hơn kèm theo những hiệu ứng đổ bóng phức tạp và vài hiệu ứng thị giác khác (bạn có thể kiểm chứng bằng cách, phóng to lại gần linh thú và nhìn phía sau sẽ thấy không gian bị nhòe đi).

Hiệu ứng đồ họa cao cấp còn được thể hiện qua các phép thuật trong game. Đẹp mắt nhất phải kể đến các phép thuật hủy diệt, đặc trưng bằng ba phép tiêu biểu là lửa, sét và sao băng.

TIẾC NUỐI...

Hơn bốn năm chờ đợi ròng rã, hồi hộp dõi theo tin tức từ nhà sản xuất cuối cùng cũng đã khép lại. Thật khó đánh giá BW2 là một game hay hoặc dở? Phải chăng lối chơi của BW2 đã có những thay đổi quá nhanh và đột ngột, khiến cho ta "trở tay" không kịp? Thậm chí, ngay cả phần chơi mạng hấp dẫn nhất từ bản đầu tiên, cũng đã bị lược bỏ hoàn toàn. Khiến "cái tôi" của người chơi dường như bị cô lập với thế giới bên ngoài. Do đó, dù cá nhân người viết rất muốn thốt ra hai chữ "thất vọng" nhưng vì bản thân cũng là một fan hâm mộ cuồng nhiệt của BW, nên xin được phép thay thế nó bằng lời nhận xét "chưa vừa ý lắm". Quả thật, nếu đem so sánh BW2 với người tiền nhiệm, thì cũng giống như lấy từ "hay" so với từ "xuất sắc": khoảng cách giữa chúng chênh lệch quá xa....

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

ƯU

- Đồ họa rất đẹp và chi tiết.
- Lối chơi tự do, cho phép người chơi tự chọn phong cách cho mình.
- Vai trò của linh thú được nâng cao.

KHUYẾT

- Bỏ đi quá nhiều yếu tố hấp dẫn của phiên bản cũ như điều khiển linh thú chiến đấu.
- Mọi giá trị của trò chơi đều được quy ra Tribute, làm người chơi không hứng thú trong việc giải quyết các quest.
- Cấu hình yêu cầu hơi nặng, nhất là RAM.

MẸO VẶT

- Khi đang giao chiến, nếu chẳng may linh thú của bạn bị đối thủ đè lên người thì đừng quá lo lắng: hãy buộc dây vào linh thú và bấm vào vị trí bất kỳ trên bản đồ, nó sẽ tự động bật dậy và chiến đấu tiếp.
- Nên để các cuộc đụng độ diễn ra trong phạm vi người chơi có thể kiểm soát, vì nếu cần bạn có thể tiếp ứng nhanh chóng, tránh tình trạng "nước xa không cứu được lửa gần".
- Không nên xây tường thành quá sớm vì bạn sẽ tự cô lập dân tộc mình, rất khó phát triển rộng về sau này. Thay vào đó hãy tập trung phát triển những phép: lửa, sét, thiên thạch rất có ích cho cả tấn công lẫn phòng thủ.
- Đừng quên linh thú trong bất kỳ cuộc chinh phạt nào, chiến đấu với đội quân của đối phương sẽ giúp linh thú rèn luyện thể hình và... giảm cân!
- Hãy xác định rõ mình sẽ theo hướng tà hay thiện, để chú ý mua các công trình cho đúng vì "giá cả" trong game rất đắt đỏ.

Mọi lĩnh vực trong đời sống luôn vận động và phát triển không ngừng nghỉ, dù nhanh hay chậm thì quy luật chung của đời sống là luôn thay đổi. Trong lĩnh vực game cũng vậy, nhu cầu phát triển, đổi mới luôn đóng vai trò chủ chốt.

Đặc biệt trong dòng game bắn súng, một trong những thể loại "ăn khách" nhất nhưng lại dễ gây nhàm chán. Nâng đồ họa lên một cấp độ mới (nhiều khi tới mức kinh hoàng), thêm vào những chi tiết mới về cốt truyện, nội dung, pha trộn thêm một vài yếu tố của các thể loại game khác (chẳng hạn phiêu lưu, nhập vai)... Bằng cách này hay cách khác, các game bắn súng buộc phải đổi mới liên tục để tránh xa lối chơi truyền thống đã quá quen thuộc. Điều này hoàn toàn dễ hiểu nhưng không đổi mới về cách chơi chưa hẳn đã thất bại. Nếu cho rằng "game bắn súng mà chỉ có bắn và chạy thì... chẳng có gì để chơi", bạn nên xem lại. Serious Sam 2 (SS2) sẽ là trò chơi phản bác hữu hiệu những người có ý kiến này.

PHÁT HUY TRUYỀN THỐNG

Phần đầu xuất hiện cách đây đã khá lâu, vào cái thời mà game bắn súng đang chiếm thế thượng phong, gần như tuyệt đối so với các thể loại khác. SS cùng với bản nâng cấp đã tạo nên một cơn sốt thật sự, xứng

...Không tham lam thêm nhiều thứ mới, chỉ chú trọng "nhấn" vào những điểm mạnh sẵn có của mình, SS2 đã tiếp tục chinh phục được các fan trung thành...

NGƯỜI HÙNG TRỞ LẠI

đáng là một hình mẫu sống động và tiêu biểu nhất về cách chơi bắn súng "bắn và chạy" (run and gun). Thừa thắng xông lên, đội ngũ Croteam (nhà sản xuất SS) tiếp tục bắt tay vào thực hiện phần 2 với những trau chuốt tỉ mỉ, kỹ càng trong suốt 3 năm. Tuy nhiên khoảng thời gian quá dài, nên khi SS2 trình làng, "thời thế" đã không còn như trước: làng game đã thay đổi rất nhiều, thể loại bắn súng không còn ở vị trí độc tôn nữa. Ra mắt trong tình thế khó khăn như vậy, nhưng xem ra SS2 không hề nao núng, mà còn đường hoàng thể hiện bản lĩnh của mình: tiếp tục theo đuổi trường phái "run and gun" quen thuộc. Vậy thì đâu là lý do để SS2 có thể tự tin thu hút người chơi và khẳng định mình?

Mọi chuyện bắt đầu từ quyết định dùng đấn của Croteam. Họ tập trung "nhấn" vào những đặc điểm mạnh đã từng giúp SS thành công: làm phấn khích người chơi nhờ vào số lượng quái vật, vũ khí đa dạng và những cảnh hoành tráng của từng màn, chứ không lan man đổi mới theo trào lưu. Nếu ai đã chơi qua phiên bản SS đầu và bản nâng cấp (The Second Encounter) thì sẽ đồng ý với tôi về những điểm này. Với SS2, mọi đặc điểm cốt lõi đều được nâng lên mức tối đa. Thứ nhất, quái vật trong mọi tình huống, bất cứ lúc nào, chúng cũng... tràn ngập bản đồ, hết lớp này tới lớp khác, nhiều khi làm người chơi "phát điên" lên được. Áp đảo về số lượng đã đành, cách thức tấn công của chúng cũng khiến bạn vất vả hơn: vừa lo né những quả tên lửa và những chùm đạn tới tấp từ bọn quái vật tấn công xa, vừa phải "bụp" những tên cận chiến cứ lao đến đòi "ăn thua đủ". Và những điểm "nhấn" không thể thiếu trong SS2, dĩ nhiên là những con trùm... "tổ chảng" đầy ấn tượng (có thể ghi vào sách Guinness), làm người chơi phải "tròn mắt, há miệng" mỗi khi chúng lừ lừ xuất hiện.

Nhưng, sự "khủng khiếp" về số lượng và chất lượng của bọn quái vật được sắp xếp rất khéo, không làm người chơi lâm vào tình trạng bị xì-trét. Ngược lại chúng tạo nên sự phấn khích, sôi động cho trò chơi. Bởi "vỏ quýt dày đã có móng tay nhọn", quái vật hung dữ đông đảo nhưng có đủ thứ vũ khí trị chúng. Trong SS2, vũ khí hơn bản SS1 rất nhiều và thật sự làm bạn phải ngạc nhiên. Đủ các thứ vũ khí, quen thuộc có mà kỳ lạ cũng có, nhất là những vũ khí mới như mìn con vẹt, shotgun 8 nòng... nhiều tới mức đôi lúc bạn không nhớ nổi chúng nằm ở đâu. Nhược điểm duy nhất của sự phong phú này là có thể làm bạn run tay, rút vũ khí lung tung khi lũ quái vật đang ào ào xông đến trước mặt.

CẢNH VẬT HOÀNH TRÁNG

Hai yếu tố đầu tiên tạo nên thành công cho dòng SS

SERIOUS SAM 2

PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Croteam
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	11/10/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,8 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64 MB Geforce trở lên, HDD 2,8 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2,4 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 6200 trở lên, HDD 2,8 GB, Windows 2000 / XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 256 MB Geforce 6600, MB MSI K8N Neo4

đã được SS2 phát huy. Yếu tố thứ ba: Đồ hoạ là điểm tuyệt nhất của SS2. Những màn chơi rộng lớn, đẹp mắt mà bạn từng trông thấy cách đây mấy năm trong SS1, nếu đem so với SS2 hiện nay thì chỉ là "nàng lọ lem" đáng thương. "Nàng công chúa" SS2, có thể gọi như vậy, giờ đây được khoác lên mình một bộ cánh mỹ miều nhờ dùng engine mới toanh của hãng sản xuất Croteam. Những khung cảnh cực kỳ hoành tráng và đẹp mắt, đến độ khiến người chơi "ngây" ra ngắm và trầm trồ thán phục. Những khu rừng nhiệt đới rậm rạp, các thảm cỏ xanh rì điểm xuyết những bông hoa dại trắng muốt chạy dài hút tầm mắt, hay những thành phố rộng lớn như thật... những công trình kiến trúc kỳ vĩ về kích thước và tráng lệ nguy nga về kiến trúc. Tôi dám cam đoan bạn sẽ không thể không bật ra những tiếng kêu kinh ngạc, khi nhìn thấy những cung điện cổ xưa trong màn chơi ở khu Trung Quốc, hoặc tòa lâu đài na ná trong khu Disney Land đẹp và hùng vĩ không thua gì ngoài đời... Và theo ý kiến riêng, có khi những chiếc xe bay được đưa vào trong phần 2 này chỉ để giúp người chơi giải quyết vấn đề di chuyển trong những màn chơi cực lớn như vậy?

NỤ CƯỜI BẰNG MƯỜI THANG THUỐC BỔ

Với chiến trường "khủng khiếp" như SS2 thì cần những "làn gió mát" để làm dịu căng thẳng, là yếu tố hài hước, được pha trộn xuyên suốt game với mức độ "đậm đặc". Chất hài hước có thể thấy trên từng khuôn mặt, vẻ ngoài của các nhân vật, hay trong từng câu thoại, tình huống, trong những đoạn phim cắt cảnh... Chẳng hạn, trong tình huống lão pháp sư của tộc người lùn, đánh trống triệu hồi con khỉ đột khổng lồ Kwongo đến. Tiếng trống vang mãi mà chẳng thấy con khỉ đâu cả... Lão bèn dẹp hết chiêng trống, lôi ra bộ đồ nghề quay đĩa chuyên dụng của dân DJ và bắt đầu biểu diễn, sợ chưa? Chỉ ít phút sau Kwongo lập tức hiện ra, thật quái đản và hài hước! Những ý tưởng hết sức vui nhộn và thú vị còn rất nhiều và đang chờ bạn khám phá. Chúng giúp người chơi điều hòa tinh thần, lấy lại phong độ sau những phút "xông pha trận mạc" rã rời tay chân (tay là chủ yếu).

MẠNG – ĐƠN CHÊNH LỆCH

Dù đã phát huy rất tốt những điểm mạnh truyền thống, nhưng có thể nhận ra SS2 vẫn chưa cải thiện sự "so le" giữa giá trị chơi đơn và chơi mạng đã tồn tại từ phiên bản trước. Khi cùng bạn bè "tả xung, hữu đột" giữa "biển" quái vật, bạn mới cảm nhận được hết nỗi hào hứng và thú vị mà một trò chơi có tông "run and gun" như SS2 mang lại. Nếu đã "lỡ" chơi mạng một lần, bạn sẽ phải... "hối hận" vì chắc chắn chẳng còn muốn quay lại chơi đơn nữa. Đơn giản vì khi chơi mạng bạn tìm thấy những phút giây "relax" (thư giãn) sảng khoái với bạn bè và đó chính là cái đích mà dòng game SS nhắm tới. Giành nhau từng chiếc xe bay, hoặc cùng chiêm ngưỡng vẻ đẹp của cảnh vật... đó cũng là lúc bạn nhận ra mình và đám bạn đang hò la khản cổ, tranh cãi chí chóe, hay cùng trầm trồ xuýt xoa... để rồi ai cũng phải thốt lên "Quá đã" sau hàng giờ kề vai sát cánh, mà cũng chưa chán. Vì vậy nếu có điều kiện, tôi thành thật khuyên bạn nên thử qua phần chơi mạng. Xin bật mí, ngay bản thân người viết cũng hoàn thành game với chế độ chơi mạng cùng các đồng nghiệp, trước khi hoàn thành phần chơi đơn (cả hai chế độ chơi đều giống nhau).

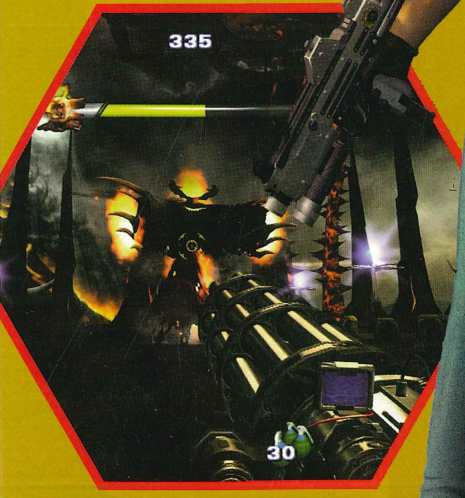
Có một điều đáng tiếc là ngoài chế độ chơi mạng duy nhất là chơi co-op (phối hợp), SS2 không còn chế độ chơi mạng nào khác. Nếu chỉ cần thêm một vài chế độ chơi mạng phổ biến trong các game

bắn súng như Deathmatch hoặc Capture The Flag... chắc chắn trò chơi sẽ thú vị và hấp dẫn lên rất nhiều.

LỜI KẾT

"Biết người biết ta, trăm trận trăm thắng", SS2 không tham lam thêm nhiều thứ mới, chỉ chú trọng "nhấn" vào những điểm mạnh sẵn có của mình. Trò chơi đã tiếp tục chinh phục các fan hâm mộ và ghi tên mình vào danh sách những game bắn súng điển hình nhất. Dù không phải ai cũng hoan nghênh cách chơi đơn giản tối đa của game, nhất là các gamer khó tính ưa thích sự đổi mới. Nhưng theo người viết, SS2 hoàn toàn xứng đáng để được khen ngợi, nhất là với những điểm tích cực ở phần chơi mạng. Dù chỉ có "bắn và chạy", nhưng cách thể hiện nghiêm túc cho thấy sự đầu tư kỹ lưỡng, SS2 vẫn có thể tự hào là một trò chơi lớn.

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com



ƯU

- Thể hiện tốt bản chất "bắn và chạy".
- Quái vật đông đảo, chơi hào hứng và "đã tay".
- Khung cảnh màn chơi hùng vĩ rực rỡ.

KHUYẾT

- Chỉ hay thực sự khi chơi mạng.

DANH SÁCH NHỮNG CON TRÙM VÀ CÁCH DIỆT

KWONGO

Súng đạn của bạn gần như vô tác dụng với con trùm này. Hãy bảo vệ lũ người lùn trong khi chúng dùng máy bắn đá bắn con quái vật.

ZUMZUM

"Bụp" trực tiếp cho tới khi nó "rụng".

PRINCE CHAN

Bạn có thể bắn trực tiếp, nhưng cách dễ nhất là chờ cho cánh cửa bên trên tháp mở ra và bắn vào cái Cồng, "hoàng tử" sẽ bị nhức đầu và mất máu rất nhanh.

KLEEROFSKI

Bắn vào các viên thủy tinh lơ lửng, để ngăn không cho con trùm bơm máu, sau đó mới "xử" đến nó.

CECIL

Dùng đôi giày lò xo nhảy đến những cây nỏ đặt tít trên cao để bắn con rồng, nhưng bạn nhớ "ăn" những mũi tên trước đã.

HUGO

Súng đạn trong tay không có tác dụng, bạn phải tìm đến chỗ máy bay và sử dụng chúng thì mới đương đầu được với con rôbốt này.

MENTAL INSTITUTION

Sử dụng xe bay bắn trực tiếp vào khối thủy tinh ngay giữa bụng kim tự tháp.

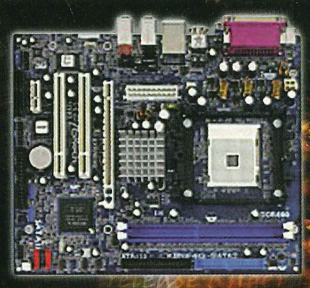
ASRock
www.asrock.com

• Tận hưởng công nghệ đồ họa mới nhất của nVidia

• Giải pháp tối ưu cho game thủ online

939NF4G-SATA2

- Socket 939 for AMD Athlon 64/64FX/64X2 processor
- nVidia GeForce 6100 + nForce 410 MCP chipsets
- Supports Dual Channel DDR400, 4 DIMMs slots
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 256MB
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- 2 ports of Serial ATA II 3.0Gb/s, RAID 0, 1, JBOD, 2 ATA133 IDE ports
- 7.1 Channel Superior Quality Audio, 10/100 Ethernet LAN



K8NF4G-SATA2

- Socket 754 for 64-bit AMD Athlon 64 and 32-bit/64-bit Sempron processors
- nVidia GeForce 6100 chipset + nForce 410 MCP chipsets
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 128MB
- Supports DDR400, 2 DIMMs slots
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- 2 ports of Serial ATA II 3.0Gb/s, RAID 0, 1, JBOD, 2 ATA133 IDE ports
- 7.1 Channel Superior Quality Audio, 10/100 Ethernet LAN

VIETQUANG Technology Company
your innovation IT distributor
Tel: (84-8) 8258563 - Fax: (84-8) 8236382

Cơn Ác Mộng

Thiết kế một game hành động hay, cũng tựa hồ như công việc nấu ăn vậy. Có rất nhiều gia vị khác nhau để lựa chọn, nhưng để vừa lòng thực khách bằng các món ẩm thực hấp dẫn, đôi khi lại đòi hỏi khá nhiều công phu của người đầu bếp từ tài nêm nếm, đến cả cách thức bài trí chúng sao cho đẹp và hấp dẫn. Monolith Production là một trong số ít những "đầu bếp" tài năng đó trong lĩnh vực game giải trí. Vinh dự được xếp ngang hàng với những "bếp trưởng" có tiếng như id, Raven, Valve Software... khi để lại nhiều ấn tượng sâu sắc với dân trong nghề qua tuyệt tác No One Lives Forever (2000). Bẵng đi hai năm rồng tập trung cho dự án nhiều tham vọng - The Matrix Online, Monolith cuối cùng cũng đã quay trở lại vị trí "đứng bếp" sở trường của mình vào tháng 10 vừa qua, và giới mộ điệu một lần nữa, lại được thưởng thức tài nghệ của "người đầu bếp" tài hoa này qua F.E.A.R: First Encounter Assault Recon (FEAR), một trò chơi hành động kinh dị đặc sắc.

F.E.A.R lại hoàn thành xuất sắc sứ mệnh của mình ở phạm trù "hành động", hơn là hù dọa người chơi ở mặt "kinh dị" - nhân tố được nhiều người đợi chờ và kì vọng.

KẺ GIẬT DÂY

Câu truyện kỳ lạ của F.E.A.R bắt đầu bằng việc trung tâm nghiên cứu Armacham Technology Corporation, một nơi chuyên thực hiện các công trình khoa học phục vụ quân đội dưới sự bảo hộ của chính phủ, bất ngờ bị tấn công bởi phiến quân nhân bản không rõ xuất xứ. Mạng sống của các khoa học gia làm việc tại đây đang bị đe dọa nghiêm trọng. Trước tình cảnh "ngàn cân treo sợi tóc", chính phủ ngay lập tức vào cuộc. Biệt đội F.E.A.R được gửi tới để bình ổn khu vực trên. Trong vai nhân viên đặc vụ của đặc nhiệm F.E.A.R, mục tiêu chính của bạn là trấn áp "Paxton Fettel", kẻ "giật dây" cuộc nổi loạn trên. Đồng thời truy tìm tung tích của tiến sĩ Harlan Wade, người nắm giữ những bí ẩn bao trùm lên trung tâm nghiên cứu này...

AI – "MÓN KHAI VỊ" TUYỆT VỜI

Nếu như Half-Life 2 từng khiến nhiều game thủ phải "xuýt xoa" thán phục khả năng tương tác môi trường đa dạng, nhờ sức mạnh tuyệt vời của bộ engine "Source". Hay Rainbow Six của Red Storm hấp dẫn các tín đồ và được yêu thích, nhờ sự độc đáo của chiến thuật đội nhóm đa nhiệm. Thì F.E.A.R của Monolith lại tập trung nhấn mạnh vào những pha hành động vô cùng nghẹt thở. Tuy nhiên, để có được những màn hành động hấp dẫn đó, phải kể đến sự góp công rất nhiều của AI, mà theo người viết đánh giá là rất vượt trội.

Kể từ sau No One Lives Forever ra mắt và gần đây là Far Cry, các tay súng "prồ" trên "lãnh thổ" chuột và bàn phím mới lại có dịp đụng độ với các tay súng thiện xạ, thừa mưu trí trong F.E.A.R. Ngoài khả năng xử lý các tình huống thường gặp như: tháo lui thật nhanh, kêu gọi đồng đội chi viện khi nguy hiểm gần kề, chia nhóm bọc hậu để đón đầu người chơi. Những tên lính đặc nhiệm trong FEAR, không khỏi khiến ta chộn rộn và bất ngờ với những pha xử lý tình huống cực kỳ nhạy bén của chúng. Các thùng gỗ, kệ sắt, bờ tường cao... bài trí trên đường đi, trước đây vốn được xem là các bia chắn an toàn để người chơi sử

F.E.A.R: FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

PHÁT HÀNH	VU Games
PHÁT TRIỂN	Monolith Productions
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	18/10/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	4 CD / 1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,7GHz+, 512MB RAM, VGA 64MB ATI Radeon 9000+, HDD 5GB, Windows 2K/XP/XP 64
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2,4GHz+, 1GB RAM, VGA 256MB GeForce 6600+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 4000+, RAM 1GB, GeForce 7800 GTX 256MB, MSI K8N Neo4 Platium

dụng trong những cuộc giằng co căng thẳng, giờ đây được các nhân vật máy khai thác triệt để: dùng làm chỗ núp an toàn chờ cơ hội phục kích, thay vì lăn xả "lấy thịt đè người" như nhiều game trước đây. Bất ngờ hơn, máy còn có những phản ứng "rất người": chúng sẵn sàng lộn nhào ra khỏi các cửa kiếng, nếu mảy may phát hiện lựu đạn được ném vào phòng (y như trong các phim hành động). Hay sẵn sàng chuyển sang các pha cận chiến bằng báng súng, hoặc tung những cước đá "trời giáng" nếu bạn đang nuôi ý định áp sát chúng. Xuyên suốt 11 màn chơi, ngoài việc đụng trận thường xuyên với các tên lính Troopers, thường xuất hiện thành nhóm từ 3-5 tên, người chơi còn có dịp diện kiến kha khá lượng đối thủ khác nhau. Trong đó phải kể đến Armored Troopers, với bộ giáp dày "khủng hoảng" kháng được đạn thường lẫn mìn sát thương, robot Sentries tuy di chuyển chậm chạp, nhưng lại có khả năng khai hỏa... hàng tá rocket về phía bạn trong nháy mắt. Nguy hiểm và lợi hại nhất trò chơi, có thể kể đến những sát thủ Chameleons, hành tung "xuất quỷ nhập thần" với biệt tài tàng hình, thỉnh thoảng có thể tiễn bạn "lên đường" chỉ với vài đòn cận chiến nhanh như... điện xẹt của chúng.

"BÙA HỘ MỆNH" CHO CÁC GAME THỦ

Đơn độc trong đêm tối, lại phải đối mặt với đối phương luôn áp đảo về số lượng và cực kỳ thông minh, quả là gây cấn. Nhưng không sao, trong cương vị là chàng lính đặc nhiệm của biệt đội F.E.A.R, bạn sẽ được phục trang "đồ chơi" khá phong phú như: AT-14 Pistol (súng lục), RPL Sub-Machinegun (tiểu liên), VK12-Combat Shotgun, mìn định hướng AT-S Proximity Mine... Ngoài ra, bạn có thể bắt gặp trong game vài món "hàng độc" như HV Penetrator có khả năng... "ghim" thẳng đối thủ lên tường bằng những cọc kim loại. Type-7 Particle Weapons có thể biến nạn nhân xấu số thành "skeleton", chỉ với một phát trúng đích.

Trang bị hỏa lực mạnh dường như vẫn chưa đủ cho các game thủ, khi chất lượng AI của F.E.A.R tỏ ra có phần lấn lướt so với các game FPS cùng loại. Chính vì lẽ đó, Monolith đã thiết lập và bổ sung thêm nhiều chức năng mới, tiện dụng cho người chơi hơn. Ngoài việc lưu theo các điểm tập kết (checkpoint) sau mỗi cảnh chơi, và "quick save" lưu nhanh vào bất kỳ thời điểm nào trong game, giờ đây bạn có thể góp nhặt các "Health Boosters" giúp tăng lượng máu hiện có của nhân vật, mang theo các túi cứu thương (tối đa là 10) để tiện cho việc hồi máu và sống sót trong những trận quyết tử với vô vàn đối thủ máy. Bên cạnh đó, việc xuất hiện... câu thần chú "SlowMo" (còn được gọi dưới cái tên bullet-time) từng được khởi xướng từ bộ phim Ma Trận trước đây, cũng được Monolith thêm thắt vào trong game. Chính nhờ chức năng hữu dụng này, mà các trận đấu trong game trở nên dễ thở và nghệ thuật hơn.

MULTIPLAYER KHỞI SẮC

Ngoài phần chơi đơn được bày biện khá công phu, Monolith cũng không bỏ rơi "multiplayer" (mạng), mục chơi đã tạo nên không ít thành công cho các game hành động. Bạn sẽ mau chóng nhận ra các kiểu chơi phổ biến như Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Elimination... Tuy nhiên, các trận giao đấu này diễn ra khá chóng vánh và mau lẹ, khi so sánh chúng với các game cùng loại. Nguyên nhân chủ yếu là do các vũ khí trong game có tầm sát thương rất cao, còn giáp trang bị riêng cho các nhân vật lại khá mỏng manh. Chỉ cần chút sơ xuất nhỏ là bạn nhanh chóng bị đối thủ "nướng chín" bằng vài đường đạn... lá lướt.

Các tính năng quen thuộc ở mục chơi đơn như thu lượm các túi cứu thương để hồi máu khi cần, sử dụng "SlowMo" và các đòn cận chiến... cũng được Monolith nhanh chóng "mài dũa" lại để tạo nét đặc trưng riêng và làm phong phú mục chơi này. Tất nhiên, để hạn chế việc lạm dụng tính năng "làm chậm thời gian" đặc biệt trên và gia tăng tính hấp dẫn trong các cuộc tranh tài, người chơi chỉ có thể kiểm soát nó một khi có trong tay món đồ kích hoạt "SlowMo". Dĩ nhiên, bên cạnh việc tiện lợi chi phối thời gian theo ý thích, bạn phải chịu sự săn đuổi và dòm ngó, nhất cử nhất động đều được gửi đến các bạn chơi khác thông qua mũi tên chỉ điểm "đáng ghét". Song song đó, hệ thống tính điểm trong F.E.A.R cũng được Monolith chỉnh trang lại: điểm thưởng dành cho những pha cận chiến, bao giờ cũng được ưu ái hơn việc sử dụng "súng ống và đặt mìn".

Nếu có điều kiện trải nghiệm qua những trận đấu với sự góp mặt từ 10 tay chơi trở lên, bạn sẽ hiểu được lý do vì sao F.E.A.R có sức hút kỳ lạ đến vậy. Cảm giác hồi hộp, khó tả khi đang len lỏi tìm chỗ nấp giữa một góc tối để phục kích đối thủ, thì bất chợt tiếng kêu "bíp bíp" liên hồi của mìn định hướng ngay dưới chân và nổ tung tức khắc, khiến bạn không kịp trở tay. Hay khi đang mải mê thả lựu đạn vào khu vực "nóng" tập trung nhiều đối thủ, thì bỗng từ đâu, cước đá song phi từ một bạn chơi "đáp" thẳng vào gáy... Còn rất nhiều, rất nhiều tình huống "dở khóc dở cười" khác đang chờ đợi bạn khám phá, vì vậy đừng bỏ qua mục chơi này nếu bạn có cơ hội.

TRÀN NGẬP HIỆU ỨNG

Để thể hiện xuất sắc và làm sống động cả hai mục chơi

đơn và mạng, bên cạnh kịch bản và AI được đầu tư tốt, cách chơi được thiết kế hấp dẫn, F.E.A.R còn tập trung khá nhiều vào phần đồ họa và âm thanh - hai tiêu chuẩn mấu chốt quan trọng không kém, quyết định đến thành – bại của một game. Monolith gần như không phạm phải sai lầm nào, khi tái hiện thật hoành tráng từ các chi tiết nhỏ nhặt nhất: bụi tung mù mịt, tường chi chít dấy lỗ đạn, các tia lửa phát ra từ những thùng phuy lóe sáng... Tuyệt vời hơn, khi bạn kích hoạt chức năng "SlowMo" vào giữa những trận đụng độ, ta có thể thưởng thức từng đường đạn bắt đầu lao đi chậm rãi trong không trung, hay cảnh lựu đạn bắt đầu chạm vào người những tên lính canh Troopers xấu số và vỡ vụn trong khoảnh khắc. Ăn khớp nhịp nhàng với hình ảnh là âm thanh được trau chuốt khá ấn tượng: từ tiếng kính vỡ loảng xoảng, tiếng đạn rít liên hồi, đến tiếng chân vun vút lao trong không trung khi bạn thực hiện đòn "song phi" về phía kẻ thù. Tất cả đều được tái hiện gần như hoàn hảo.

KẺ HỦY DIỆT

Nếu đã từng tự hào cỗ máy vào "hàng chiến" của bạn có thể vi vu, bay nhảy trên thiên đường nhiệt đới Far Cry, hay ung dung sải bước trong những hầm tối ngột ngạt của Doom 3 ở thiết lập cao nhất không chút băn khoăn, thì giờ đây với F.E.A.R bạn có thể phải suy nghĩ lại. Thử nghiệm trò chơi trên cấu hình máy "xêm xêm" mức tối thiểu: AMD AthlonXP (Socket A) 3000+ GHz, 512 MB, ATI Radeon 9250 128MB. Mặc dù đã giảm hết các mức thiết lập xuống mức tối thiểu (độ phân giải 640x480), nhưng, cảm giác khi thưởng thức game như bị... "tra tấn" khủng khiếp: phần lớn số khung hình luôn "trượt" dưới mức an toàn (25 fps). Sau khi chuyển sang cấu hình máy "chiến" hơn: AMD Athlon64 (Socket 939) 4000+, 1 GB Ram, Geforce 6600 256 MB với thiết lập "High" ở độ phân giải 1024x768, game vẫn tiếp tục lê lết. Chỉ đến khi phát hiện và loại bỏ chức năng "vắt kiệt phần cứng" nhất: Soft Shadows (đổ bóng), thì mọi chuyện mới bắt đầu khả quan và ổn định hơn.

Khi tới lượt "chiến binh thép" Geforce 7800 GTX vào cuộc, người viết những tưởng có thể yên tâm thưởng thức chất lượng khung hình ổn định ở thiết lập cao nhất. Nhưng vào những cảnh cuối game, điển hình là màn Interval 08 - Desolation khi phải giáp mặt với những tên Robot Sentries bất trị, khung hình của trò chơi lại tiếp tục thể hiện sự bất ổn định. Chính nền đồ họa cồng kềnh, phức tạp của F.E.A.R (ngay các trang web chuyên về phần cứng cũng phải "lắc đầu, lè lưỡi" với trò chơi này) đã gây "hậu quả nặng nề" cho trò chơi. Vì vậy, để thưởng thức trọn vẹn cuộc chơi, ngoài việc phải trang bị một cấu hình mạnh, bạn nên lược bỏ các chức năng "hạ sát" phần cứng như "Soft Shadows", "FSAA" và hiệu chỉnh độ phân giải hợp lý tùy theo từng cấu hình máy.

KHUYẾT ĐIỂM

Trước khi F.E.A.R chính thức phát hành, rất nhiều game thủ lẫn giới chuyên môn dự đoán đây sẽ là một Clive Barker's Undying (game hành động kinh dị khá nổi tiếng vào năm 2001) thứ hai, hoàn thiện hơn trong việc dung hòa cả hai yếu tố hành động và kinh dị, sau khi đã thưởng thức qua các đoạn trailer quảng cáo, lẫn phiên bản demo cực kỳ ấn tượng. Tuy nhiên, kết quả hoàn toàn ngược với những gì chúng ta dự đoán. F.E.A.R lại hoàn thành xuất sắc sứ mệnh của mình ở phạm trù "hành động", hơn là hù dọa người chơi ở mặt "kinh dị" - nhân tố được nhiều người dợi chờ và kì vọng. Mặc dù lạm dụng khá nhiều các hiệu ứng ảo giác, cùng hình tượng Origin và Paxton thoắt ẩn thoắt hiện, đan xen vào giữa các cảnh chơi dễ rào đón và "bẫy" tâm lý của mọi người, nhưng thủ pháp thực hiện thiếu hẳn tính "đón đầu", bất ngờ vô tình đã biến chúng thành những cảnh phim mang tính khoe màn hiệu ứng thay vì phải làm cho người chơi rời tay khỏi phím hay toát mồ hôi lạnh.

Thi thoảng, bạn cũng có thể bắt gặp trong game vài "hạt sạn" nhỏ như hiện tượng xác lính nằm "vắt" xuyên các vật cản trên đường đi. Các chú robot Sentries thỉnh thoảng lại... "thiếu điện", đến mức nhường đường đi cho bạn thay vì áp sát và lăn xả với hỏa lực mạnh trên tay. Hoặc đám lính Armored Troopers chả buồn "dí" theo, sau khi bạn đã cố gắng luồn lách ra khỏi phạm vi hoạt động của chúng... Rất may là những khiếm khuyết nhỏ trên không đủ sức phủ lấp những gì F.E.A.R đã thể hiện trong cả hai mục chơi đơn và mạng.

THAY CHO LỜI KẾT

Trong khi các anh tài như Quake, Call of Duty "ngủ quên" trong chiến thắng bằng sự trở lại không ấn tượng lắm với các phiên bản mới của mình, F.E.A.R của Monolith Production lại "vụt" lên tỏa sáng bất ngờ, làm hài lòng các fan hâm mộ FPS từ dễ cho tới khó tính. Tính đến thời điểm hiện tại, F.E.A.R gần như đã nắm chắc "xuất vé" vào tranh chung kết ở hạng mục "Game hay của năm" (do các tạp chí và trang web về game trao tặng), điều này thể hiện rõ khi Monolith rất tự tin đặt tên cho trang web của F.E.A.R là http://www.gameoftheyear.com. "Trăm nghe không bằng một thấy", bạn còn chần chừ gì nữa mà không "chiến" ngay một trong những tựa game "hot" nhất trong năm nay?

HOÀNG LÊ
HOANG.LE@BUT-TRE.COM

ƯU:
- AI xuất sắc.
- Cân bằng tốt giữa chơi đơn và mạng.
- Âm thanh hay.

KHUYẾT:
- Cấu hình đòi hỏi quá cao.
- Yếu tố kinh dị chưa được đầu tư thỏa đáng.

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

THIÊN NGUY BIẾN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

...Nhờ hướng phát triển game khác lạ, cùng với cách xây dựng những tình tiết game hợp lý, nên dù chỉ là bản mở rộng - Winter Assault lại được đánh giá cao hơn phiên bản đầu, thậm chí còn hay hơn...

THÔNG TIN GAME	
PHÁT HÀNH	THQ
SẢN XUẤT	Relic Entertainment
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	21/09/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIV 1,8GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên; HDD 1,3GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 2 CD. * Yêu cầu bản Dawn of War cài đặt trước.
ĐỀ NGHỊ	PIV 2,2GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.
THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 4000+; RAM 1GB (dual); VGA 256MB Geforce 7800 GTX; MB K8N Neo4 Platium.

LORN V: CHAOS VÀ ORKS

Tạm gác lại những trận chiến "nóng bỏng" trên hành tinh Tartarus trong Warhammer 40,000: Dawn of War (DOW). Kỳ này Relic mang người chơi đến với Lorn V, một hành tinh nhỏ bé quanh năm phủ đầy tuyết trắng. Nơi đây, Chaos và Orks - những dân tộc thống trị, đang bận rộn theo đuổi những mục đích của riêng mình. Crull, vị chúa tể tộc Chaos, mải mê với những ám ảnh điên cuồng về Khorne - vị thần hùng mạnh nhất trong những vị thần của Chaos. Còn tộc Orks man dại lại lao vào cấu xé nhau, cả ngày lẫn đêm, chẳng bao giờ chịu hợp nhất... Cho đến một ngày, khi quân đoàn Imperial Guard trở lại với quyết tâm đánh bật Chaos và Orks ra khỏi Lorn V, để đoạt lại chiến hạm Titan bị chôn vùi sâu thẳm dưới tuyết - thứ vũ khí hủy diệt đáng sợ nhất của đế chế Imperium. Tất cả bỗng sực tỉnh nhận ra rằng: kẻ nào chiếm hữu được Titan, người đó nắm trong tay sức mạnh vô biên, sức mạnh có thể hủy diệt cả thế giới. Rồi những trận giao tranh ác liệt nổ ra, như bao cuộc chiến khác trong thiên hà, tàn khốc và ác liệt. Câu chuyện của Winter Assault (WA) bắt đầu...

TÀN KHỐC HƠN, ÁC LIỆT HƠN!

Quả thật, chỉ có dùng những từ ngữ "mạnh bạo" như vậy, ta mới có thể lột tả được sự dữ dội của những cuộc giao tranh trong Winter Assault - bản mở rộng của DOW. Ngay từ phiên bản đầu, game đã làm người chơi say mê bởi những trận đánh đầy "khói lửa": từng đội quân lao vào nhau, giao tranh bằng những loạt đạn bắn liên hồi thật dữ dội, rồi sau đó lại giáp lá cà ác liệt với bao tổn thất. Mảnh vụn văng tung tóe dưới làn "mưa lửa". Những chiến xa bùng phát điên cuồng. Tới phần mở rộng này, kịch tính của trò chơi được nhân lên gấp bội phần.

Trước hết, để tăng thêm sức hấp dẫn cho

các trận đánh, game đưa vào tính năng "Persistent Bodies" (kích hoạt trong Option – cần thận trọng khi dùng tính năng này vì sẽ làm giảm khung hình trò chơi). Nó chỉ có một vai trò duy nhất: để lại hiện trường xác các chiến binh sau mỗi trận đánh. Cảnh tượng này đã lột tả được sự tàn khốc của cuộc chiến.

Kế đến, sự quyết liệt còn được "tăng" lên trong các hành động của nhân vật, đặc biệt là các "hero". Kỳ này, Relic quan tâm nhiều hơn đến các "hero" trong WA, kết quả là chúng mạnh và có cá tính hẳn lên so với bản DOW. Chẳng hạn, Gorgutz của phe Orks là một kẻ đúng nghĩa "hữu dũng vô mưu" – luôn hung dữ trong những cuộc đối đầu tay đôi: sẵn sàng dùng đôi tay thép to tướng của mình tung, quật đối thủ. Khác hẳn, tướng quân Sturnn của Imperial Guard lại thoăn thoắt hạ gục đối thủ bằng những thế đánh đẹp mắt đan xen với toán cận vệ hộ thân (một điểm khá lạ khi hero có lính bảo vệ riêng). Cá nhân tôi lại thích nhân vật Farseer của phe Eldar: y gần như "bất khả chiến bại", có thể một địch hàng trăm. Những trận giao tranh có hero này tham gia, bảo đảm "không đẹp không ăn tiền": cả chục tên lính "bu" xung quanh, để rồi tất cả bị "thổi" tung bởi sức mạnh kinh người của Farseer.

Game sử dụng các hiệu ứng lửa khá nhiều đã góp phần không nhỏ thể hiện sự ác liệt của các trận đánh. Việc có mặt những trận "bão lửa" luôn làm các trận đánh bỗng chốc hỗn loạn và sôi nổi một cách lạ thường. Với WA, những hình ảnh trận chiến trong tíc tắc bao phủ đầy lửa rất bắt mắt.

Có "hình" nhưng thiếu "âm" thì độ hưng phấn khi xung trận chắc chắn sẽ không còn. Relic không bao giờ quên chuyện đó. Với họ, âm thanh là công cụ hữu hiệu truyền tải sự quyết liệt và dữ dội của những trận giao tranh. Ở bản DOW, mọi thứ đều thể hiện tốt và được giữ nguyên khi qua tới WA: tiếng súng "dập" liên hồi nghe rất... đã tai, tiếng gào thét xung trận, tiếng người trúng đạn... đã lột tả đầy đủ sự khốc liệt của chiến trường. Đặc biệt phần lồng tiếng nhân vật của bản này tạo được nét "nhấn" mạnh hơn cho từng phe: Orks nói chuyện với những từ ngữ rất ư... khó hiểu và luôn luôn gào rú khi lâm trận hệt như những chiến binh da đỏ, còn tố chất bạo tàn của Chaos luôn hiện diện trong từng lời nói gằn giọng của thủ lĩnh Crull mỗi khi y cất tiếng.

LỐI CHƠI CHUYỂN BIẾN ĐẦY NGẪU HỨNG

Phần hình – âm của WA xem ra đã hoàn thành rất xuất sắc vai trò của mình, giữ nguyên được "cái hồn" của thế giới Warhammer 40K mà phiên bản đầu đã cất công tạo dựng. Thế còn lối chơi của game? Vẫn theo kiểu cũ: chiếm các điểm chiến thuật (để tăng tài nguyên), xây dựng căn cứ và tạo quân để chiến đấu, nhưng nhịp độ lại nhanh hơn DOW rất nhiều vì lần này Relic muốn tập trung cho các trận giao tranh nhiều hơn. Điều này thể hiện qua các bước xây công trình và tạo quân đặc biệt được rút ngắn lại nhanh chóng. Nếu trước đây bạn cần nhiều công đoạn và thời gian cho việc tạo quân mạnh, thì bây giờ chỉ cần vài ba bước đã có thể hoàn tất. Với lối chơi ngày càng gấp rút, những người quen với kiểu chơi "đổ bê tông" chắc chắn sẽ phải suy nghĩ lại chiến thuật của mình.

Bất ngờ tiếp theo trong lối chơi là những ý tưởng xây dựng kịch bản độc đáo. Còn nhớ trong phần trước, ở mục chơi chiến dịch (campaign) ta chỉ có thể điều khiển một phe duy nhất - Space Marines, thì sang bản mở rộng này chúng ta giáp mặt tới 4 phe và được chia làm hai nhánh chơi đối lập: Order (Imperial Guard & Eldar) và Disorder (Orks & Chaos). Cái lạ thú vị ở đây là dù chọn nhánh chơi nào, lúc chơi bạn bắt buộc phải luân phiên kiểm soát hai phe cùng lúc trong màn chơi. Chẳng hạn, nếu điều khiển phe Imperial Guard, khi chơi đến giữa màn, WA sẽ chuyển hướng điều khiển của bạn sang Eldar để tiếp tục giải quyết các nhiệm vụ, sau đó quay ngược lại phe ban đầu. Ý tưởng này rất hay vì làm cho người chơi được đứng ở góc nhìn của các phe khác, nhìn nhận diễn tiến của game theo một cách khác. "Độc" hơn nữa ở màn kế cuối của mỗi phần chơi, bạn có quyền quyết định chọn phe mình thích để hoàn tất game, nghĩa là quyết định của bạn sẽ làm thay đổi "nhân vật chính" của phần chơi mình chọn.

Thế còn độ khó của game, sẽ bị ảnh hưởng thế nào khi có mặt nhiều phe chơi? Khách quan thì sự cân bằng về độ khó

giữa hai phần chơi "hơi" bị chênh lệch. Chơi bên nhánh Order "dễ thở" hơn, bởi xu hướng chung của Imperial Guard và Eldar là phòng thủ chặt, sau đó phản công. Lực lượng của hai phe này rất mạnh về phòng thủ. Như phe Imperial Guard có pháo bắn tầm xa rất lợi hại, làm đối phương phải e dè. Hay Eldar thì có đội cận vệ Seer Council đánh cận chiến vô cùng giỏi, có thể tin cậy dùng quân bảo vệ căn cứ... thêm nữa do có khả năng di chuyển khắp nơi (teleport) nhờ tận dụng các công trình, vì vậy khả năng triển khai quân bất ngờ luôn là ưu thế mạnh hàng đầu của hai phe này. Trong khi đó, cầm quân nhánh Disorder vất vả hơn. Phe Orks có vẻ mạnh về số lượng quân, dễ đàn áp đối thủ nhưng thực chất lính lại mau chết vì "mỏng manh", do đó rất khó bảo toàn được các đội quân cho những trận đánh liên hoàn. Còn Chaos thì luôn bị "o ép" trong các màn chơi, khi máy liên tục công kích làm cho ta trở tay không kịp. Có lẽ, do phe này có loại quân cận chiến rất mạnh và nguy hiểm – Possessed Chaos Marine nên máy luôn tấn công "phủ đầu" để ta không thể tạo kịp quân này?

MỘT SỐ ĐIỂM NHỎ CHƯA HỢP LÝ

Lẽ ra khi đã tồn tại trong bản DOW, dù chỉ "bé tí ti", thì sang phần mở rộng các lỗi (lẫn phàn nàn) nên bị "triệt tiêu". Nhưng chúng ta vẫn gặp lại lỗi bắn xuyên vật thể thường thấy trong khi chơi, hay trường hợp các con phu không chịu xây các công trình liên hoàn (trừ phi giữ phím Shift), hoặc việc bố trí một số phím tắt của các phe không tương tự, làm cho người chơi ít nhiều bị lúng túng. Thêm vào đó, một số khuyết điểm mới xuất hiện: phim mở đầu vẫn như cũ, lẽ ra phải có một đoạn phim mới. Việc chuyển phe chưa làm ta hài lòng. Ví dụ, khi máy điều khiển phe A thì có nhiều quân lạ và mạnh, nhưng tới lượt bạn điều khiển, phe A chỉ còn lính "quèn" mà thôi.

LỜI KẾT

Nhờ hướng phát triển game khác lạ, cùng với cách xây dựng những tình tiết game hợp lý, nên dù chỉ là bản mở rộng - Winter Assault lại được đánh giá cao hơn phiên bản đầu, thậm chí hay hơn... Có một điều thú vị mà ít gamer Việt Nam biết là thế giới Warhammer 40,000 còn rất nhiều phe chưa xuất hiện như Tau, Tyranids..., còn các phe đã hiện diện trong hai bản game chỉ là một phần nhỏ. Chắc chắn sẽ có thêm những phần tiếp theo, hoặc ít ra, sẽ là các bản mở rộng. Thêm một tin hấp dẫn nữa trước khi tôi kết bài viết này là việc Namco & Black Hole Entertainment (Armies of Exigo) phối hợp thực hiện trò chơi Warhammer: Mark of Chaos, lấy bối cảnh thế giới Warhammer Fantasy – một thế giới trung cổ chứa đầy những câu chuyện về phép thuật, "anh em" nhưng tương phản với Warhammer 40,000 về bối cảnh, nội dung và có thể cả về cách chơi.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

NHẬN ĐỊNH

Ưu

- Cách xây dựng kịch bản game lạ và độc đáo.
- Nhịp game nhanh và kịch tính hơn.

KHUYẾT

- Độ dài game rất ngắn.

MOUSE & Gaming Gears

Zboard Keyboard

Wolf Claw Keyboard

Pocket Pro | Pilot Mini | Pilot Bluetooth | Bluetooth Mouse | Pilot Optical | Elite Pro

MX1000 | G5 Laser | MX 518 | MX 510 | MediaPlay | Cordless Optical

Copperhead | Plasma | Salamander | IE 1.1a | IE 3.0 | IE 4.0

Steelpad S&S | Steelpad 4D | Steelpad 4S | eXact Mat | Alloy X-pad 3

X52 | P2500 | Dual Action | N45 | SpeedPad N52 | Momo racing

www.gamebuyvn.com

Unlimited Entertainmanet

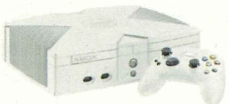
Console Game Systems

PSP

PS2 PlayStation2

NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE SP


XBOX

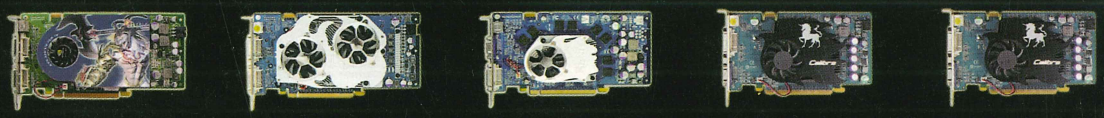
XBOX 360

Thông tin chi tiết tại website:

www.gamebuyvn.com

COMPUTER HARDWARE

Calibre


P-7800GTX | P-6800GTX | P-6800 | P-6600GT | P-6600

RS-ACLX 450W | RS-ACLY 450W | RS-eXtreme 380W | RealPower 350W | Vortec 600W | Vortec 500W | TR2 470W

AquaGate | AquaMini | Hyper 6+ | Hyper 48 | Hyper 6 | Ultra Vortex | Cool Viva

AeroGate 2 | Musketeer 3 | Musketeer 2 | CoolDriver 6 | Dual Storm | CM BlueIce | Ram Cooler

Pc Wireless Desktop | Mac Wireless Desktop | Elite Keyboard | Desktop LX 700 | diNovo Media Desktop

www.gamebuyvn.com

Công ty TNHH Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam
Trụ sở chính: 45A Lương Ngọc Quyến HN - (04) 9.261841
Cửa hàng: 149C Đội Cấn HN - (04) 7.222184
Showroom: 127 Triệu Việt Vương HN

Yahoo! Messenger:
sale_vcc
xsoftgroup

NEO TRÊN NHỮNG NẺO ĐƯỜNG MA TRẬN

Hơn hai triệu bản tẩu tán được của Enter the Matrix không giúp Shiny tránh được các fan và nhiều website danh tiếng chỉ trích việc đã cho ra đời một game nửa mùa ăn theo phim. Thất bại vẫn tiếp tục đeo bám "Ma Trận" khi The Matrix Online, game nhập vai trực tuyến đầy tham vọng của liên minh Warner Bros. IE, Monolith phải sang tên gấp cho chủ mới SOE (Sony Online Entertainment) vì lượng người chơi không ổn định. Phải chăng mỏ vàng "Matrix" do anh em nhà Wachowski khổ công khai phá đã "hết quặng" kể từ kết thúc "The Matrix Revolutions"?

Trong nỗ lực cuối cùng để khôi phục lại lòng tin từ các fan, đồng thời cứu vãn thương hiệu "Matrix" đang có dấu hiệu tụt dốc theo thời gian, "Path of Neo" sản phẩm mới của cặp bài trùng Shiny Entertainment - Atari cũng kịp tái xuất giang hồ vào tháng 11 năm nay, mặc cho nhiều nghi vấn được đông đảo game thủ và fan đặt ra là liệu game có tiếp tục theo vết xe đổ của các đàn anh đi trước hay mở ra tương lai mới sáng sủa hơn. Cách duy nhất để chúng ta kiểm chứng chính xác những câu hỏi trên là một lần nữa xâm nhập ma trận, nhưng lần này không phải với Ghost hay Niobe mà là Neo một trăm phần trăm.

Xâm nhập ma trận

Nếu như Enter the Matrix chỉ tập trung xoay quanh các sự kiện chính xảy trong phần hai của "The Matrix Reloaded" thì ngược lại, trong Path of Neo người chơi sẽ có dịp sống lại những khoảnh khắc đáng nhớ xuyên suốt cả ba tập phim Ma Trận với hàng loạt các chuỗi sự kiện liên hoàn thông qua nhân vật trung tâm - Neo. Khởi sự từ khi anh còn là một công dân bình thường với tên gọi Anderson… cho đến ngày định mệnh thay đổi cuộc đời anh, khi Morpheus tuyên bố anh là kẻ được lựa chọn "Chosen One", vị cứu tinh duy nhất có thể giúp nhân loại đang cố thủ ở thành phố Zion thoát khỏi thảm cảnh diệt vong.

Không có quá nhiều thay đổi mang tính cách mạng trong Path of Neo khi so sánh với các game hành động cùng loại đang nhan nhản trên thị trường. Nhưng Shiny đã cố gắng biến những đặc trưng và thế mạnh vốn có của thương hiệu Ma Trận thành sự hấp dẫn cho sản phẩm của mình. Nổi bật nhất là những màn "kungfu" hảo hạng, đẹp mắt khi Neo ra chiêu để trấn áp đối thủ trên đường đi, một trong những hạt nhân chính làm nên sự độc đáo của Ma Trận. Với tổng cộng bốn phím phối hợp cơ bản nhảy, né tránh, tấn công, chụp đối phương, bạn có thể tha hồ tự do sáng tạo vô số chiêu thức khắc chế đối thủ: Nào là hất tung đối thủ lên không rồi cho chúng tiếp đất bằng cú ngã trời giáng tựa như tuyệt kĩ của Ryu trong dòng Dead or Alive, hoặc nhẹ nhàng thực hiện màn "bích hổ du tường" rồi tung cước đầy uy lực vào tên lính xấu số đang đứng cản đường... Tất nhiên, để trả giá cho những màn trình diễn tuyệt vời trên, bạn phải hoàn thành việc lập lại các phím bấm nhanh gọn thông qua những "mini-games" được đan xen vào giữa lúc thực thi các đòn liên hoàn trên (tương tự cách thực hiện của God of War trước đây).

Nhằm tăng thêm phần hấp dẫn, đồng thời kích thích sự tò mò của các game thủ, Path of Neo cũng sử dụng hệ thống thăng cấp như các game nhập vai trước đây. Qua từng màn chơi hoặc tương ứng với số lượng đối phương hạ gục được, bạn có thể giúp Neo hoàn thiện vô số kĩ năng mới, đòn liên hoàn hiệu quả và đẹp mắt hơn. Bạn có thể dùng tay không kết hợp với hiệu ứng "bullet-time" để "hoàn trả" loạt đạn đang nhắm vào bạn cho khổ chủ của

XBOX

THE MATRIX PATH OF NEO	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Shiny Entertainments
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	07/11/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	XBOX-PS2-PC

chúng, hoặc khả năng hồi máu nhanh rất hữu hiệu khi cùng đồng đội trong tình trạng nguy cấp trước sự vây hãm của kẻ địch. Nếu cảm thấy cần thay đổi "khẩu vị" sau những màn đánh đấm mệt mỏi cơ bắp, bạn có thể chuyển sang việc kiểm định chất lượng các món "đồ chơi" trong game, tiêu biểu như súng máy tầm xa, shotgun, lựu đạn nổ, bom hẹn giờ... với phù phép dắc lực của hiệu ứng "bullet-time" chắc chắn các fan hành động sẽ tận hưởng những trận đấu tưng bừng không kém những gì phim đã thể hiện.

Ưu khuyết đan xen nhau

Bên cạnh những thay đổi mới được chỉnh sửa trong mục gameplay như nhiệm vụ chơi được thiết kế đa dạng, các pha hành động được trình bày tỉ mỉ, hấp dẫn hơn nhưng Path of Neo vẫn còn vướng khá nhiều lỗi nặng nề, vô tình làm giảm giá trị vốn có của toàn bộ game. Đầu tiên có thể kể đến độ dài "khủng bố" của các màn huấn luyện, với kết cấu rời rạc, thiếu hấp dẫn mang tính gượng ép nhiều hơn là giới thiệu. Bạn phải chịu đựng hết 4-5 giờ chơi trong tâm trạng cực kỳ "ấm ức, tức tối". Nếu là fan nóng tính và thiếu kiên nhẫn, bạn có thể nhanh chóng bỏ ngang cuộc chơi ngay khi mới bắt đầu!

Điểm thứ hai cần nói đến chính là hệ thống "lock target" (khóa mục tiêu) được thực hiện trong game khá cẩu thả. Bạn có thể dễ dàng khóa mục tiêu di động của mình ở cự ly khá xa 40-50m, nhưng với tên lính đứng ngay kế bên chỉ vài mét lại là cả một vấn đề. Điều đáng buồn hơn là ngay cả khi "lock" được mục tiêu như mong muốn thì việc kết thúc lại tỏ ra khá khó khăn. Sự thiếu ổn định của hệ thống này cùng với camera mặc định khó xoay trở đã vô tình trở thành công cụ phụ trợ cho đối thủ của bạn, khiến chúng sống "nhăn răng" dù bạn đã ban phát cả băng đạn được kích hoạt sẵn hiệu ứng "bullet-time". Có lẽ đây là lý do tại sao các đòn Kungfu luôn được ưu tiên chọn lựa thay vì phải sống chung với chức năng khóa mục tiêu "dị hợm" của game.

Có thể nói đồ hoạ của game cũng gây được ấn tượng khá tốt với các cảnh nền được thiết kế và "chơi" màu sắc khá vừa mắt, sự góp mặt của vô vàn hiệu ứng ánh sáng, đổ bóng xen kẽ các pha phô diễn hiệu ứng vật lý khá ấn tượng như cảnh bụi bốc mù mịt, cột tường gỗ vỡ sập mỗi khi bị đạn ghim trúng hay do những cước liên hoàn của Neo hay địch thủ của anh phát ra. Tuy nhiên, điểm đáng thất vọng lại tập trung vào mô hình các nhân vật. Chúng được thể hiện khá khô cứng, cử động còn gượng gạo dù Shiny đã khéo léo ngụy trang, đánh lừa mắt người chơi bằng vô vàn các thế võ đẹp mắt đan xen những pha quay chậm đầy chất Ma Trận.

Lời kết

Dù chưa tạo cú đột phá so với các game cùng thể loại và tồn tại khá nhiều lỗi nhưng Path of Neo của Shiny đã cải thiện phần nào hình ảnh không mấy "ngon lành" của Enter The Matrix cách đây hai năm. Nếu đề tài Ma Trận luôn thôi thúc bạn, hay muốn tìm hiểu kết thúc mới của loạt phim ăn khách này sau khi The Matrix Revolutions kết thúc, tại sao bạn lại khước từ cơ hội dấn mình trong vòng xoay Ma Trận với Neo.

HUY VŨ

TUYỂN DỤNG

(Làm việc tại TP. HCM)

1. Thiết kế Video Game (Game Designer)

Mã GD02

Mô tả công việc: sáng tạo ý tưởng và thiết kế game cho mobile. Đánh giá, thực hiện thiết kế game cùng nhóm chuyên môn (lập trình, thiết kế đồ họa, producers...)
Yêu cầu: sáng tạo các game có tính khả thi trên mobile. Có kinh nghiệm và say mê về video game 2D, 3D. Có khả năng tổng hợp, phân tích và viết (bằng tiếng Anh) tốt. Cầu tiến, thích áp lực cao. Có kiến thức về lập trình Java, C++ là lợi thế.

2. Điều phối dự án (Game Producer)

Mã GP01

Mô tả công việc: lên kế hoạch, điều phối thực hiện các dự án sản xuất phần mềm (game)
Yêu cầu: yêu thích, có kiến thức, kinh nghiệm chơi và đánh giá video game. Kỹ năng tổ chức, quản lý, giao tiếp tốt. Tiếng Anh lưu loát. Có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến.

3. Lập trình viên (Software Developer)

Mã SD03

Mô tả công việc: lập trình các ứng dụng phần mềm (game).
Yêu cầu: chuyên ngành lập trình; thông thạo Java, C/C++...; có kiến thức về đồ họa trong Windows; có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh.

4. Thiết kế đồ họa (Graphic Designer)

Mã GD04

Mô tả công việc: thiết kế sáng tạo đồ họa cho game.
Yêu cầu: khả năng sáng tạo và vẽ tay tốt. Có chuyên môn mỹ thuật. Yêu thích vẽ tranh. Yêu thích và kinh nghiệm chơi video game. Thông thạo các phần mềm đồ họa. Kinh nghiệm làm phim hoạt hình, truyện tranh, đồ họa pixel là lợi thế. (Ứng viên gửi kèm theo hồ sơ một số tác phẩm vẽ tay của mình).

www.gameloft.com - 100% vốn nước ngoài.
Môi trường làm việc quốc tế chuyên nghiệp.
Gửi hồ sơ bằng tiếng Anh, liên hệ levutuenuong@gameloftvn.com
Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC, 79B Lý Thường Kiệt P.8 Q.TB, TP.HCM

HIỆP LỰC

ĐAM MÊ CHÁY BỎNG

Thưởng thức XBOX 360 trên Plasma 42"
Chỉ có tại Hiepluc

3,399,000 đ

3,399,000 đ

2,499,000 đ

2,499,000 đ

2,199,000 đ

3,399,000 đ

5,999,000 đ

*Xem thông tin chi tiết tại: **www.hiepluc.com***
Hoặc liên hệ : 9144037

Bộ sản phẩm đặc biệt
Dành cho Gameboy & Nintendo DS:

SuperCard

***TẶNG** đĩa 500 games cho GAMEBOY và game NINTENDO DS khi mua bộ sản phẩm này*

Nhân Dịp **Xbox** 360 có mặt tại thị trường Việt Nam
Hiệp Lực giảm giá **5% - 10%** cho các linh kiện thiết bị điện tử từ 1/12 đến 15/12/2005

Mọi chi tiết xin liên hệ:

- 92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037
- A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 4100947

www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

DU HÀNH CÙ

Ngay từ những bước đi chập chững ban đầu với cách chơi mới lạ, độc đáo, xê-ri Ratchet & Clank của Insomniac đã nhanh chóng chiếm được thiện cảm của giới chuyên môn lẫn các fan khó tính và được bình bầu là game platform hay nhất trên hệ máy PS2. Hàng loạt các phiên bản ăn theo loạt game này tiêu biểu như Going Commando, Up Your Arsenal lần lượt nối đuôi nhau ra đời và sớm gặt hái được những giải thưởng nhất định. Đến hẹn lại lên, sau khi hai bạn diễn ăn ý Sly Cooper, Jak & Daxter cùng lò phát hành SCEA tái ngộ khá thành công trong các phiên bản mới của mình, bộ đôi ăn khách Ratchet & Clank cũng quay trở lại lịch diễn bằng việc giới thiệu với các fan cuồng nhiệt tour diễn "Deadlocked" vào ngày 25/10 vừa qua.

Truyện game

Mọi chuyện được bắt đầu khi hai nhân vật chính của chúng ta "Ratchet & Clank" bị bắt cóc bởi tên trùm truyền thông Gleeman Vox. Kẻ đầu têu trong việc tổ chức các sô truyền hình với tên gọi "DreadZone". Tuy nhiên, trái ngược với ý tưởng lành mạnh của giải đấu Annihilation Nation mà Ratchet & Clank trước đây từng tham dự - các sô đen "DreadZone" do Vox tổ chức ép buộc các thí sinh tham gia tranh tài phải tiêu diệt lẫn nhau nếu họ muốn bảo toàn mạng sống cho chính mình. Tất cả, chỉ để thỏa mãn bản tính hiếu thắng và tò mò của hắn xem ai là kẻ mạnh nhất trong vũ trụ. Liệu Ratchet và Clank có an toàn vượt qua các thử thách oái ăm mà Vox đã bày ra hay mãi mãi trở thành những nô lệ mua vui trong "DreadZone", mọi sự đều do bạn quyết định.

Gameplay

Nếu tinh ý nhận ra cách đặt tên gọi mới của trò chơi, bạn sẽ phần nào đoán được những thay đổi xung quanh phiên bản mới này. Hình ảnh chú robot thường đi cặp với Clank trước đây sẽ tạm thời lui vào bàn điều khiển để hỗ trợ Ratchet gián tiếp qua điện đàm. Song song với việc điều khiển mặc định nhân vật trung tâm Ratchet, người chơi sẽ được trợ tá đắc lực bằng bộ đôi robot chiến đấu. Có nghĩa là những màn bay nhảy mang đậm chất "platform" truyền thống ở các phiên bản trước sẽ được Insomniac giản lược và thay thế bằng việc tập trung xoáy mạnh vào hạt nhân "hành động", phong cách đã sớm hé lộ từ phiên bản "Up Your Arsenal" trước đó.

Xuyên suốt chín mươi nhiệm vụ trải rộng mười hành tinh lớn bao gồm Kronos, Sarathos, Shaar... bạn sẽ cùng Ratchet và đồng đội xông pha, đụng độ với vô số kẻ địch nguy hiểm khác nhau với vũ khí mặc định là chiếc mỏ lết quen thuộc và cặp Dual Vipers bất ly thân. Tương ứng với số lượng đối phương bị hạ gục, bạn có thể cải thiện thanh HP cho Ratchet đồng thời thu nhập các cục bù loong, ốc vít để trang bị các món "đồ chơi" cao cấp hơn tại các shop mua đồ. Có cả thảy mười loại vũ khí để bạn tự do chọn lựa trong suốt cuộc du hành đầy hấp dẫn này. Đây là con số khiêm tốn khi so sánh với các phiên bản trước, tuy nhiên chúng lại có những đặc trưng riêng và là những trợ tá đắc lực cho bạn trước những cuộc chiến dài hơi và "vô tiền khoáng hậu" trong game. Điển hình như Mini Turret Launcher V5 có thể thả các trụ súng tự động để yểm trợ bạn cùng đồng đội máy trước sự vây hãm của đối phương. Nếu "Sniper" là nghề của bạn thì The Anti Matter Rifle, khẩu bắn tỉa tầm xa với hỏa lực mạnh mẽ chính là lựa chọn tuyệt vời.

Trong khi đó, Holoshield Launcher có thể ngáng chân đối phương bằng các lá chắn đạn an toàn để bạn rảnh tay cứu chữa cho các đồng đội máy.

Một trong những chức năng không kém phần thú vị mà game cung cấp chính là tính năng "auto level up" của từng loại vũ khí sau một khoảng thời gian sử dụng cố định. Ngoài khả năng cải thiện tầm "phủ sóng" sau mỗi lần lên cấp, bạn có thể tha hồ hiệu chỉnh các món vũ khí yêu thích của mình bằng các cục mod "Omega" bán tại cửa hiệu buôn nằm rải dọc trong từng màn chơi. Thử tưởng tượng sẽ tuyệt vời ra sao khi khẩu "Vulcan Cannon" yêu thích của bạn ngoài khả năng thổi tung vô số đối thủ ở cự ly gần, giờ đây

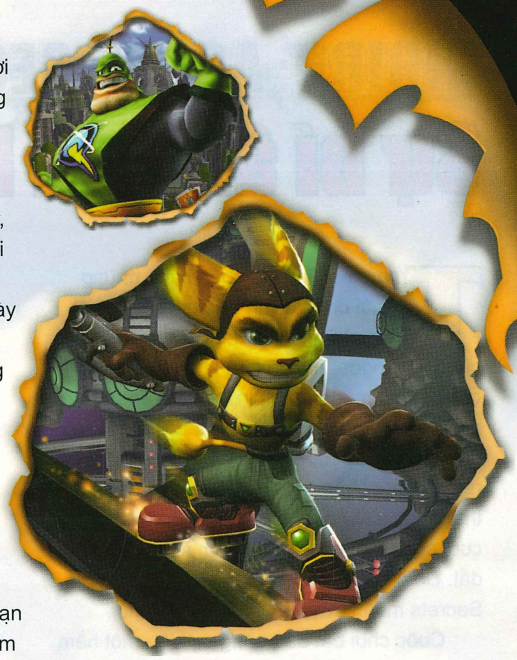
NG RATCHET

CHET

OCKED

được bổ sung thêm chức năng đông cứng đối thủ rất tiện lợi. Hay khẩu tên lửa "Arbiter" bỗng chốc có thể biến những tên người máy hiếu chiến thành đám gia súc ngoan ngoãn như heo, cừu, vịt, trâu. Các quả mìn định hướng Hunter Mine với chức năng "tìm diệt" sẽ càng lợi hại hơn khi được bổ sung tính năng tẩy não đối thủ của bạn và biến chúng thành đồng minh đắc lực, phò tá cho bạn... Tăng thêm phần hào hứng, game còn cho phép người chơi "động tay động chân" với các phương tiện cơ giới khác nhau. Từ việc lạng lách trên sa trường với xe vượt địa hình đa nhiệm Puma, tung hoành ngang dọc trên mình con nhện máy khổng lồ Landstakler, hoặc vi vu, lả lướt trên không trung với phi thuyền chiến đấu đặc nhiệm Hovership.

Song song với mục chơi đơn được "bày biện" khá thú vị và phấn khích, Ratchet Deadlocked cũng được bổ sung tính năng chơi mạng, mục chơi đã được khởi động từ phiên bản thứ ba và được các fan hết sức tán thưởng. Ngoài việc kết hợp cùng bạn chơi trải nghiệm những giây phút sảng khoái qua các chiến dịch "single" bằng mục chơi co-op, bạn có thể họp nhóm cùng bè bạn tranh tài qua chức năng "splitscreen" chia xẻ màn hình và kết nối trực tuyến "online" rất hấp dẫn với khả năng hỗ trợ từ 4-10 người chơi cùng lúc. Hãy cùng thưởng thức các kiểu chơi quen thuộc nhưng không kém phần thi vị như Deathmacth, Capture the Flag, King of the Hill, Juggernaut, Conquest.



RATCHET DEADLOCKED	
PHÁT HÀNH	SCEA
PHÁT TRIỂN	Insomniac Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	25/10/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

Nghe nhìn

Cách chơi vui nhộn đan xen những pha hành động nóng bỏng, Ratchet Deadlocked của Insomniac tiếp tục công việc chinh phục người chơi như các đàn anh đi trước của mình bằng những màn trình diễn đồ họa xuất sắc. Ấn tượng và đã mắt nhất là việc chứng kiến cảnh hàng loạt đầu đạn tên lửa được khai hỏa từ chiếc phi thuyền Hovership bắt đầu lao vun vút tới phi đội tàu bay của quân địch trước khi chúng kịp bao trùm và đốt cháy bạn bằng các lưới lazer trên không, hay cảnh tượng các tên robot khổng lồ, trang bị vũ khí hạng nặng bắt đầu "rã đông" và vỡ vụn thành các bù loong, ốc vít. Không chỉ khoe màu, trau chuốt cho các hiệu ứng cháy nổ, Insomniac còn tập trung khai thác từng chi tiết nhỏ nhằm làm nổi bật cá tính độc đáo của từng nhân vật. Bạn có thể nắm bắt được sự xảo quyệt, tham vọng của tên độc tài Vox qua nụ cười đầy bí hiểm, chất chứa dã tâm của hắn. Tương tự, cá tính kiên nghị, dũng cảm ẩn sâu trong cặp mắt to tròn của Ratchet. Điều duy nhất còn "vướng" là các bài nhạc nền phụ họa và âm lồng tiếng các cuộc hội thoại trong game lại thiếu hẳn tiết tấu sôi động và không được đầu tư thỏa đáng như các phiên bản trước.

Lời kết

Dù làm nhiều game thủ hụt hẫng và nuối tiếc khi gạt bỏ khá nhiều phong cách vui nhộn, khéo léo uyển chuyển của dòng game "platform" trước đây để chuyển hướng sang những trận đấu súng sôi nổi, dồn dập mang đậm chất hành động nhưng Ratchet Deadlocked của Insomniac vẫn là một trong những tựa game xuất sắc nhất trong năm nay để bạn lựa chọn.

HUY VŨ

NIBIRU: AGE OF SECRETS

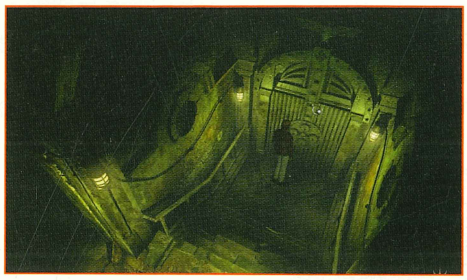
Sự bí ẩn của Nibiru

Trong mọi lĩnh vực, bên cạnh những người chân chính bao giờ cũng xuất hiện những kẻ cơ hội. Trong khoa học cũng vậy, ngoài những nhà khoa học chân chính, luôn mong muốn truyền bá, áp dụng những thành tựu khoa học vào đời sống giúp nhân loại ngày một tiến bộ, còn có một số kẻ rắp tâm bất chấp mọi thủ đoạn biến những thành tựu khoa học thành của riêng. Nhưng cuối cùng, những kẻ tham lam sẽ phải trả giá đắt. Đó chính là điều mà trò chơi Nibiru: Age of Secrets muốn truyền tải đến người chơi.

Cuộc chơi bắt đầu bằng sự kiện một hầm mỏ được phát hiện và các nhà khảo cổ tìm ra dấu vết liên quan đến hành tinh mới: hành tinh Nibiru. Phải nói thêm, Nibiru là hành tinh thứ 12 trong hệ mặt trời nhưng nó chưa được phát hiện, do Diêm Vương Tinh (Pluto) che khuất. Cứ sau 3600 năm, hành tinh này lại gây thảm họa cho trái đất một lần, bằng chứng là sự diệt vong của loài khủng long. Theo ước tính của người Maya, năm 2012 sẽ lặp lại chu kỳ tàn phá của ngôi sao này.

Vào thời điểm hiện tại, đề tài về Nibiru chỉ mới được tiết lộ và lập tức trở thành miếng mồi béo bở của những kẻ săn tiền. Vấn đề mới phát sinh này buộc chúng ta tạm gác lại mối hiểm họa trong tương lai, trước tiên phải giành lại dự án đó. Bạn sẽ hóa thân thành nhà khảo cổ trẻ tuổi dũng cảm, mưu trí với niềm say mê khoa học, cố gắng tìm hiểu những bí mật đang bị những kẻ xấu cố tình che giấu. Sẽ có lúc nhà khảo cổ phải đánh đổi niềm say mê đó bằng mạng sống của mình và những người liên quan.

Nibiru được đánh giá khá cao nhờ cốt



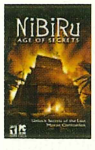
truyện ly kỳ, càng về sau tình tiết càng hấp dẫn, cùng những câu giải đố dồn dập. Có một điều khá thú vị là bạn có thể tăng giảm tốc độ phụ đề nhanh chậm tùy thích (rất có lợi với những đoạn thoại quá dài). Diễn tiến của trò chơi khá chậm, nếu tốc độ câu thoại còn kéo dài lê thê thì sự hấp dẫn của game sẽ bị giảm đi. Vẫn đi theo dạng "nhấn và trỏ" chuột (click & point) truyền thống, tuy nhiên con trỏ sẽ không thay đổi hình dạng khi gặp đồ vật cần chú ý như những game phiêu lưu khác, mà chỉ đơn giản là chuyển thành màu cam.

Ngoài ra, hình ảnh sinh động tuyệt vời là một nguyên nhân góp phần tạo nên sức hấp dẫn riêng của Nibiru. Tôi rất có cảm tình với phong cảnh trong game vì cảnh vật, màu sắc rất thật. Tuy nhiên, thật tiếc là phần âm thanh hơi tĩnh lặng, phải chăng đó là ý đồ của nhà sản xuất nhằm làm phù hợp với tiết tấu chậm?

Theo nhìn nhận riêng, trò chơi được thiết kế khá chậm rãi. Mặc dù có xen vào các pha hành động, nhưng cũng không phải cần nhanh tay để xử lý chúng. Đáng tiếc là bạn phải chơi theo đúng trình tự, cốt truyện sẵn có của trò chơi, nếu không bạn sẽ không thể đi tiếp.

Nhìn chung, Nibiru là một trò chơi khá, có sự đa dạng về câu đố và một cốt truyện khá hay, nhưng dường như nó vẫn còn thiếu một chút "lửa", chẳng hạn cần thúc đẩy nhịp game nhanh hơn một tí hay nâng thêm độ khó của các câu đố lên để quá trình chơi thêm "nóng bỏng" và hào hứng. Hy vọng lần ra mắt kế tiếp, Future Games sẽ khắc phục những nhược điểm này thì quá tuyệt vời bạn nhỉ!

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	**Phát triển:** Future Games **Phát hành:** The Adventure Company **Thể loại:** Phiêu lưu **ESRB:** Mature	**Ưu:** Cốt truyện hay. Đồ họa đẹp. **Khuyết:** Số ô save game quá ít. Vị trí đồ vật khó tìm. Nhịp độ của game quá chậm.
Cấu hình tối thiểu: PIII 1,3 GHz+; RAM 128MB; VGA 32MB trở lên; HDD 2,5GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 2 CD. **Cấu hình đề nghị:** PIII 1,3 GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB trở lên.		

ĐIỂM TIN

■ **Mad Doc Software cho biết, Empire Earth II** sẽ tiếp tục con đường chinh phục các nền văn minh, thông qua bản mở rộng đầu tiên có tên gọi: The Art of Supremacy. Có gì mới trong bản mở rộng này? Đó là 3 phần chơi chiến dịch mới, thêm 10 loại đơn vị, nhiều dân tộc, và đáng chú ý nhất là sự hiện diện của 2 tính năng mới trong cách chơi – Fealty (kẻ thua sẽ trở thành đồng minh thường trực hoặc làm chư hầu của người thắng) và Tug of war (đánh nhiều trận theo bản đồ liên hoàn). Theo kế hoạch, trò chơi sẽ ra mắt vào tháng 2 năm 2006.

■ **Mặc dù Perimeter không được giới chơi game đón nhận nồng nhiệt,** nhưng điều này không làm cho nhà phát triển trò chơi KDV (còn gọi là K-D LABs) "chùn bước". Mới đây, studio này đã ký một thỏa thuận với nhà phát hành Codemasters, để chuẩn bị tung ra một game mới – Maelstrom. Đây là một trò chơi RTS khoa học giả tưởng pha lẫn tố chất hành động góc nhìn thứ ba, kể về cuộc chiến tranh giành nguồn nước trên Trái Đất giữa con người và người ngoài hành tinh. Theo lịch định, quý 3 năm 2006 sẽ là thời điểm Maestrom xuất hiện.

■ **Nối lên với trò chơi Soldiers: Heroes of WWII,** nhà phát triển Best Way (Ukraina), đã được Ubisoft "để mắt" tới trong sản phẩm kế tiếp của mình: Faces of War (với tên gọi trước đây là Outfront II). Và nhà phát hành này đã ký một thỏa thuận phân phối với 1C Company, nơi chịu trách nhiệm phát hành trò chơi ở thị trường Nga, để đem game đến với người chơi vào tháng 3 năm sau.

■ **Sau khi ra mắt các fan hâm mộ trên hệ console (PS2, XBox) vào tháng 9 vừa rồi,** phiên bản PC của dòng game Tom Clancy's Rainbow Six : Lockdown lại tiếp tục bị Ubisoft "xếp xó". Nhưng sau đó, nhà phát hành này lại "nhóm" lên hy vọng khi tiết lộ, bản PC sẽ được tung ra vào khoảng đầu năm sau, với một số tính năng "độc quyền" được thêm vào. Red Storm Entertainment, nơi khai sinh ra dòng game, cho biết họ sẽ "tút" lại tổng thể game dựa trên nền tảng có sẵn của bản console, thêm vào nhiều loại vũ khí, nhân vật và mục chơi mạng mới.

■ **VU Games và HD Publishing công bố,** họ sẽ đồng phối hợp phát hành một trò

ĐIỂM TIN

chơi của Mithis Entertainment lấy bối cảnh chiến tranh hiện đại. Được mô tả sẽ là "một thước đo mới dành cho các game RTS hiện đại", Joint Task Force - sẽ lấy đề tài là những cuộc chiến trong tương lai gần, xảy ra ở các địa điểm nóng bỏng như Trung Đông, Nam Mỹ, Trung Á và vùng Balkan. Hiện tại, game đang trong giai đoạn phát triển tại Mithis Entertainment (Nexus: The Jupiter Incident, Battlestation: Midway) và sẽ tung ra vào quý 2 năm 2006.

Nhân dịp kỷ niệm 10 năm ra mắt dòng game Command & Conquer, EA cho hay họ sẽ tung ra một món quà đặc biệt dành cho các fan trung thành của dòng game này. Đó là một bộ sưu tập trọn bộ 12 game C&C, mang tên gọi Command & Conquer The First Decade. Ngoài ra, người mua còn được tặng thêm một đĩa DVD chứa các thông tin về trò chơi và những trích đoạn phỏng vấn những người thực hiện trò chơi của Westwood Studios. Bộ sưu tập độc đáo này sẽ được phát hành vào tháng hai năm sau, với giá 40 USD. Một cái giá quá "hời" cho trọn bộ một dòng game lừng danh.

Chỉ chưa đầy 6 tháng sau khi mua lại Eidos, nay đến lượt SCi lâm vào tình trạng tương tự. Theo hai nhật báo tại Anh là Financial Times và Daily Mail cho biết, hiện EA, Sumner Redstone (Midway là cổ đông chính) và Apax Partner (quỹ đầu tư mạo hiểm) đang "ngắm nghía" SCi với giá khoảng 433 triệu bảng Anh. Nếu thương vụ trên thành công, người chiến thắng sẽ sở hữu nhiều tựa game nổi tiếng như Lara Croft: Tomb Raider, Hitman, Deus Ex... Trong số ba công ty tham gia, Apax Partner được đánh giá là có triển vọng nhất, còn EA xem ra đang cân nhắc bởi giá mua khá cao, riêng Midway tỏ ra không "mặn mà" lắm.

Bioware và Pandemic sẽ kết hợp với nhau để tạo thành một "siêu studio" mang tên gọi Bioware/Pandemic Studios, trong một thương vụ trị giá 300 triệu USD. Điều đáng lưu ý là đằng sau thương vụ này, có sự "nhúng tay" của quỹ đầu tư mạo hiểm giải trí - Elevation Partners, mà người đứng đầu là cựu chủ tịch EA - John Riccitiello. Xem ra công ty của ngài cựu chủ tịch này vẫn chưa từ bỏ ý định tham gia vào ngành công nghiệp game sau thất bại trong cuộc đua giành Eidos với SCi. Về phía hai

Sniper Elite
Xạ thủ chuyên nghiệp

Những fan hâm mộ thể loại game bắn súng, ai cũng đôi lần muốn được thử sức cùng loại súng bắn tỉa. Cái cảm giác khi phát hiện đối thủ trong kính ngắm, đưa hắn vào giữa hồng tâm, nín thở và... siết cò, luôn rất khó tả. Vì vậy, các game chuyên về những chàng "xì-nai-pơ" (lính bắn tỉa) thường được các fan FPS để ý, chọn mua. Nhưng cho đến nay, vẫn chưa có một game bắn tỉa nào xứng đáng với sự mong đợi của fan hâm mộ. Kể cả một game chuyên về bắn tỉa: Sniper Elite (SE) vừa được phát hành, chỉ là "khá" nhất trong số những trò chơi cùng loại.

Lấy bối cảnh Thế Chiến II (thời hưng thịnh của những tay bắn tỉa), trong SE bạn vào vai một lính bắn tỉa của quân đội Mỹ. Chỉ với khẩu súng bắn tỉa, bạn phải vượt qua nhiều thử thách, để hoàn thành nhiệm vụ cao cả cuối cùng: ngăn cản kế hoạch chế tạo vũ khí hạt nhân - đang hình thành vào những thời điểm cuối cùng của cuộc chiến - không cho nó được hoàn tất.

Lối chơi không mới, cốt truyện lại quá quen thuộc, vậy điểm hấp dẫn của game nằm ở đâu? Đó chính là cảm giác được làm một tay bắn tỉa. Nghĩa là bạn phải cố gắng giữ một cự ly an toàn với kẻ địch, phải tuân thủ mọi quy tắc bất di bất dịch của "dân" bắn tỉa: trông thấy kẻ địch trước khi chúng trông thấy bạn, di chuyển nhẹ nhàng và quan trọng nhất phải quan sát kỹ trước khi ra khỏi chỗ nấp. Vì vậy, người chơi phải luôn cẩn thận và tận dụng tối đa khả năng ẩn nấp (stealth). Khi phát hiện kẻ thù, việc đầu tiên bạn cần làm là nằm xuống để tránh bị phát hiện, đồng thời giảm thiểu độ rung của tay (rất giống với thực tế). Bật kính ngắm, di chuyển hồng tâm nhích lên trên đầu mục tiêu một chút (để đạn bay xuống theo trọng lực), nín thở và... siết cò. Và đây là lúc mà SE thể hiện con "át chủ bài": hiệu ứng "cuốn theo đường đạn". Nghĩa là camera lúc này sẽ "bay" chậm theo sau viên đạn vừa bắn ra, cho đến khi viên đạn trúng đích. Bạn không có cảm giác nào "đã" hơn khi thấy mình "ra tay" chính xác đến như vậy! Nhất là với những mục tiêu ở rất xa, như trên mái nhà

bên kia bờ sông hay trong một ô cửa sổ ở tận dãy phố đối diện... Hiệu ứng này mang đến sự thích thú pha lẫn ngạc nhiên đáng kể cho người chơi, nhất là khi lần đầu tiên bạn được chứng kiến. Một ý tưởng độc đáo được thể hiện rất tốt, đây chính là điểm "ăn tiền", giúp cho SE nổi trội hơn so với những game khác.

Các nhiệm vụ trong game cũng mang đậm chất "sniper", chẳng hạn phải ám sát một lúc 2 tên tướng Đức, hoặc leo lên nóc nhà thờ để bắn yểm trợ cho nhân viên mật vụ đào thoát... Nhìn chung game đã cuốn hút người chơi, khiến họ không thể rời tay khỏi bàn phím được. Tuy nhiên trong lúc chơi, game thường mắc một lỗi khá phiền toái: đối phương có khả năng bắn khá chính xác dù ở khoảng cách rất xa. Khẩu tiểu liên tầm ngắn trong tay chúng còn lợi hại hơn khẩu súng bắn tỉa trong tay bạn nhiều. Cho dù bạn có trườn, bò hay chạy, đạn vẫn "tìm" tới trúng đích, nhất là ở cấp độ khó nhất, lỗi này nhiều khi làm người chơi rất bực mình vì cách "làm khó" đến độ phi lý của game.

Nhìn chung phần hình ảnh và âm thanh của game ở mức chấp nhận được. Và dù vẫn còn một số lỗi, nhưng Sniper Elite vẫn là một game bạn không nên bỏ qua, đặc biệt là với những người thích... "nhìn xa, trông rộng".

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	Phát triển: CITY Interactive **Phát hành:** Global Star Software **Thể loại:** Mô phỏng/Máy bay **ESRB:** Teen	**Ưu:** Tạo được cảm giác khi bắn tỉa thật hơn các game cùng loại, ý tưởng tạo hiệu ứng cho camera bay theo đường đạn rất độc đáo và cuốn hút. **Khuyết:** Khả năng bắn chính xác đến vô lý của máy, gây khó chịu cho người chơi.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 3,5GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 4 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,5GHz+; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4 Ti 4200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 256MB Geforce 6600; MB MSI K8N Neo4.

NBA LIVE 06
RẠO RỰC CÙNG NBA LIVE 06

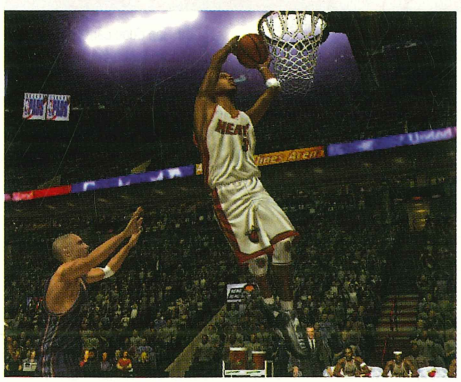
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

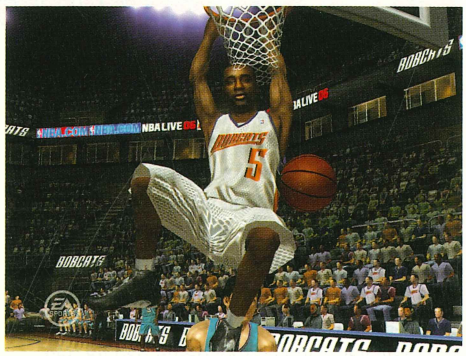
Tiếng banh dồn dập liên hồi, tiếng fan reo hò cuồng nhiệt, cùng sự tỏa sáng của những ngôi sao trong giải đấu danh giá NBA, luôn làm "thổn thức" con tim bạn mỗi khi có dịp chứng kiến. Nếu thường xuyên thưởng thức "món ăn" tinh thần này bằng game giải trí, chắc hẳn cái tên NBA Live của đại gia EA không còn quá xa lạ với bạn. Năm nay, cũng không là ngoại lệ khi NBA Live 06 của hãng lại tiếp tục tái ngộ cùng các fan của nó vào tháng 9 vừa qua.

Trong NBA Live 06, bạn gặp lại những mục chơi quen thuộc đã định hình từ các phiên bản trước. Chẳng hạn, "Practice Mode" - mục chơi cơ bản, để bạn rèn luyện kỹ năng trước khi vào nghề. Kế đến, bạn sẽ dẫn dắt đội bóng yêu thích đăng quang ngôi vô địch trong mục chơi "Season". Nếu bạn mơ ước trải nghiệm trình độ chơi của mình với các ngôi sao hàng đầu hiện nay, hay các huyền thoại trong quá khứ, bạn có thể bắt nhịp qua mục chơi khá hào hứng "One-on-one". Còn với "All-Star Weekend" và "Freestyle Challenge", bạn có thể góp sức mình bên cạnh các tên tuổi nổi tiếng, tham gia tranh tài tại các mục chơi Rookie Challenge, Dunk Contest, 3-Point Shootout. Tất nhiên, ngoài việc tranh tài với máy, bạn có thể tham gia các cuộc tranh tài trên mạng rất sôi nổi và hấp dẫn, thông qua cách chơi trực tuyến Online.

Nếu cảm thấy đã đến lúc "chia tay" sàn đấu, để chuyển tiếp sang công việc của một huấn luyện viên chuyên nghiệp, bạn có thể thử qua "Dynasty Mode". Có khá nhiều công việc khác nhau cần làm khi quản lý một đội bóng. Từ việc đơn giản như sắp xếp lịch thi đấu, rèn luyện cho đội bóng, chăm sóc cầu thủ khi họ bị chấn thương... đến các công việc khó khăn hơn như thu thập thông tin thường xuyên để phát hiện, tuyển mộ nhân tài. Song song đó, bạn phải tìm các đối sách thích hợp để giữ chân các anh tài này "toàn tâm, toàn ý" phục vụ câu lạc bộ trước sự rào đón, săn đuổi của các câu lạc bộ danh giá khác...

Trong khi lối chơi được đầu tư phong phú và bày biện khá hấp dẫn, thì đồ họa của game





lại làm thất vọng khá nhiều người chơi. Mô hình và chuyển động của các nhân vật trong game thiếu độ chân thực, chỉ dừng ở mức trung bình và thiếu hẳn tính đột phá khi so sánh với các game cùng loại. Bù lại, âm thanh của game được đầu tư khá tốt. Bạn có thể cảm nhận rõ ràng tiếng bước chân dồn dập trên mặt sân khi các vận động viên tranh tài, tiếng vỗ tay tán dương và la hét làm vỡ tung sân đấu mỗi khi các vận động viên thực hiện những màn ghi điểm đẹp mắt. Vô số các bản nhạc nền với biến tấu sôi động, độc đáo khiến bạn không thể ngồi yên và được "hâm nóng" trước giờ xung trận.

Tuy chịu áp lực từ các đối thủ khó chịu như dòng NBA của 2K Sports, ESPN NBA của Sega, nhưng nhìn chung, NBA Live của EA vẫn là game bóng rổ đáng để bạn lưu tâm trong năm nay, đặc biệt đối với những fan cuồng nhiệt của bộ môn này.

HOÀNG LÊ
hoang.le@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	Phát triển: EA Canada **Phát hành:** EA **Thể loại:** Thể thao **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Lối chơi phong phú đa dạng. Tính năng Online mạnh. Âm thanh được đầu tư tốt. **Khuyết:** Đồ họa lỗi thời. Cách điều khiển khó khăn. Ít thay đổi so với game cùng loại.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,2GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB trở lên; HDD 1,2GB; Windows 2000/XP; 2CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 2GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon XP 1800+; VGA 1GB; VGA 128MB ATI Radeon 9800 Pro; MB BIOSTAR M7NCG PRO nFORCE 2.

ĐIỂM TIN

studio trên, theo họ "để tồn tại trước sự cạnh tranh khốc liệt, nhiều studio độc lập có xu hướng bán lại cho các nhà phát hành lớn mà họ đã cộng tác, nhưng việc kết hợp này sẽ giúp cho cả hai duy trì được sự độc lập trong đường lối phát triển game, không chịu sự chi phối của bất kỳ nhà phát hành nào". Và "siêu studio" này cũng cho biết "hoạt động của đôi bên không bị ảnh hưởng bởi sự kết hợp này".

Sau khi tuyên bố thành lập Codemasters Online Gaming hồi tháng 7 vừa qua, phân nhánh dành riêng cho mảng game online này ngay lập tức thu hút được sự chú ý của Turbine Entertainment. Và vị "khách hàng" đầu tiên này, đã chọn COG làm nơi cung cấp dịch vụ cho trò chơi trực tuyến D&D Online: Stormreach sắp được tung ra. Như vậy, Codemasters sẽ chịu trách nhiệm cho thuê server, quản lý cộng đồng và hỗ trợ kỹ thuật cho trò chơi của Turbine.

Sau khi mua lại thương hiệu Civilization từ Infogrames với giá 22,3 triệu USD, Take-Two đã khẳng định dòng game sẽ tiếp tục phát triển vững mạnh dưới "triều đại" của mình. Và nay, sự thành công vượt trội của Civilization IV là một minh chứng cho lời hứa trên. Song song đó, sau khi bản game mới nhất này ra mắt, Take-Two cũng đã ra tay "thâu tóm" lại Firaxis Games – nơi khai sinh ra dòng game. Như vậy kể từ nay, studio này sẽ trở thành một trong những studio con của nhà phát hành Take-Two, và việc phát triển dòng game trên trong tương lai, vẫn do Firaxis nắm giữ.

Sau khi thông báo phần tiếp theo của trò chơi Castle Wolfenstein sẽ do Raven Software đảm nhận, dưới sự giám sát của id Software, ngay sau đó, đội ngũ phát triển trò chơi tiếp nhận thêm một thành viên mới – Nerve Software, phụ trách phần mạng cho game. Đây không phải là lần đầu tiên studio này làm việc chung với hai đối tác trên, khi Return to Castle Wolfenstein tung ra vào năm 2001, phần chơi mạng của game được Nerve Software thể hiện rất thành công. Trò chơi sẽ được phát triển song song cho PC và XBox 360.

Tạp chí giải trí thương mại Variety cho biết, hãng 20th Century Fox sau khi giành được quyền thực hiện bộ phim Hitman, đã mời nhà biên kịch Skip

ĐIỂM TIN

Woods (Swordfish, Thursday) đảm nhận phần kịch bản. Còn nam diễn viên cơ bắp Vin Diesel, vừa đảm nhận vai trò điều hành sản xuất vừa tham gia vào vai chính của bộ phim – sát thủ 47. Hiện tại, vẫn chưa biết đạo diễn nào sẽ chỉ đạo cho bộ phim cũng như ngày ra mắt của nó.

■ **Dù bị giới làm phim cho là một thất bại,** nhưng bộ phim Doom do nam diễn viên Dwayne Johnson (biệt danh The Rock) thủ vai, vẫn được các gamer đón nhận một cách hài lòng. Là một trong những phim chiếm vị trí hàng đầu về doanh thu trong tuần lễ cuối tháng 10 vừa qua, Doom đã mang lại 15,4 triệu USD chỉ sau tuần công chiếu đầu tiên trên khắp 3.044 rạp tại Mỹ. Tuy nhiên Variety cho biết, studio thực hiện bộ phim (Universal) không hài lòng cho lắm, vì doanh thu chỉ đủ để "huề vốn". Theo thống kê sơ bộ cho thấy, 69% khán giả là nam giới, 61% dưới 25 tuổi và 59% đã từng chơi qua trò chơi Doom, trước khi đến rạp xem bộ phim này.

■ **Warcraft, Diablo và Starcraft sẽ xuất hiện trên màn bạc?** Rất có khả năng, bởi chủ tịch của Blizzard Entertainment – Mike Morhaime đã từng "úp mở" cho hay "với nội dung sâu sắc và giàu tình tiết trong các trò chơi mà hãng tạo ra thừa sức để xây dựng thành những kịch bản phim hay" và quan trọng hơn hết "Blizzard muốn thu hút sự chú ý của những khán giả không phải là giới chơi game, đối với các sản phẩm của mình". Thế khi nào thì sẽ có những phim trên? "Có thể trong vòng 5 năm tới" Mike tiết lộ.

■ **Hollywood Reporter cho biết,** bộ phim sắp tới của đạo diễn Uwe Boll – In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale (gọi tắt là Dungeon Siege), sẽ được cắt làm hai phần. Giải thích cho việc phân chia bộ phim, ngài đạo diễn này cho biết "nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho các nhà phân phối phim và quan trọng hơn, một bộ phim ngắn sẽ thu hút khán giả hơn là một bộ phim dài, cũng như lợi nhuận thu được sẽ tăng gấp đôi". Dự tính phần đầu của bộ phim sẽ công chiếu vào ngày 3/11/2006 và ngay sau đó một tháng, phần hai sẽ nối tiếp.

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

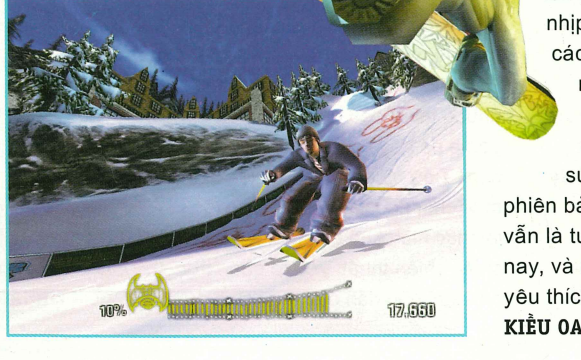
Phát triển: EA Sports Big	Phát hành: EA Canada	Thể loại: Thể thao	ESRB: Everyone	Ngày phát hành: 11/10/2005

Cú trượt "cháy" tuyết

Miền nhiệt đới không cho phép bạn có được cảm giác vi vu lướt gió giữa trời đông lạnh lẽo với đôi ván trượt điệu nghệ. Thực hiện chuyến du lịch đến xứ người để trải nghiệm thú vui này, khi những ngày nghỉ đông sắp đến gần là điều ngoài khả năng của bạn? Tuy nhiên, video game giải trí phần nào giúp bạn thực hiện được niềm đam mê cháy bỏng này với "chàng" tân binh "SSX: On Tour" đến từ gã khổng lồ EA Sports.

Trong SSX: On Tour, bạn sẽ khởi điểm từ vị trí khiêm tốn của một chàng lính mới vào nghề và từng bước khẳng định tiếng tăm của mình qua nhiều giải đấu uy tín. Ngoài các giải đua đường trường truyền thống để lọt vào "top" ba, game còn mở rộng sang nhiều hình thức du đấu khác khá hấp dẫn. Tiêu biểu như "Collection Agency", người chơi phải khéo léo làm chủ tốc độ để tránh bỏ sót các mục tiêu được bố trí khắp lộ trình; đeo bám và hạ knock-out các tay chơi khác trong "Snow Cop Go Go"; hay cố gắng giữ thăng bằng trên không càng lâu càng tốt với mức thời gian được quy định sẵn.

Hấp dẫn hơn cả vẫn là những cuộc thi "Trick-Off", "Rail the Distance". Những cuộc thi này không chỉ đòi hỏi người chơi tăng, giảm tốc độ hợp lý, mà còn yêu cầu các tay chơi có trình độ kĩ thuật cao để vận dụng thuần thục các chiêu nhảy đẹp và giữ thăng bằng tốt với ván trượt, vượt qua vô số vật thể khác nhau được bố trí dọc đường đi. Đó có thể là các nhánh cây khô, dây kéo ròng rọc của thang dây, các bảng băng rôn đặt hai bên vệ đường..., thậm chí là các nóc nhà nghỉ nằm khuất sau những tán thông già. Các chiêu nhảy càng đẹp mắt và phức tạp thì điểm đánh giá của "giám khảo" máy sẽ càng cao, giúp bạn tạo được khoảng cách an toàn với đối thủ của mình. Với cách này bạn có cơ hội trang bị thêm các ván trượt cao cấp hơn. Bên cạnh đó, nếu muốn "refresh" nhân vật, bạn có thể trang hoàng thêm cho họ những bộ "cánh" lạ mắt, những kiểu đầu ấn tượng. Mẹo nhỏ: nếu với tới các biểu tượng máy ảnh trên đường đi, bạn sẽ mở khóa (unlock) thêm vô số bí mật khác. Ngoài gameplay được dàn dựng khá tốt, SSX được gia cố bằng nền đồ họa khá sắc sảo. Điểm nổi bật đầu tiên ngay trước mắt người chơi là phông nền menu được thiết kế hấp dẫn với những hình vẽ tay theo lối biếm họa vui mắt. Bạn có thể dễ dàng cảm nhận hiệu ứng "mờ" khi đang lao vun vút từ trên sườn núi cao qua các rặng thông giữa trời phủ đầy tuyết; hay những tia nắng mặt trời ấm áp len lỏi giữa trời đông lạnh giá. Hài hòa nhịp nhàng là vô số nền nhạc theo phong cách rock, punk, hip-hop... đủ để hâm nóng bạn trước giờ xung trận.

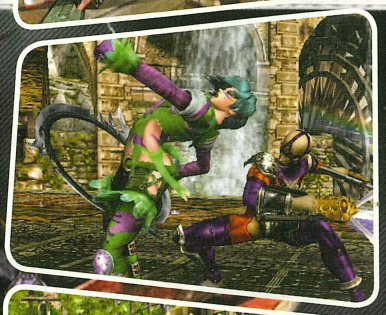


Dù chưa định hình được phong cách riêng và mới mẻ hơn để tạo sức bật thoát khỏi cái bóng của những phiên bản đi trước, nhìn chung SSX: On Tour vẫn là tựa game thể thao hay nhất trong năm nay, và nó có ý nghĩa đặc biệt với những ai yêu thích bộ môn trượt tuyết.

KIỀU OANH

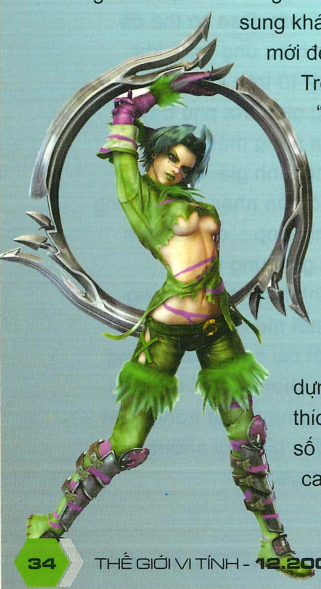
Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
Namco	Namco	Song đấu	Teen	25/10/2005

THANH GƯƠM CÔNG LÝ



Năm 1999, khi giới thiệu Soul Calibur (SC) trên dòng máy Dreamcast của đại gia SEGA, với cách chơi đột phá và đồ họa hoàn hảo, SC đã nhanh chóng trở thành tượng đài lớn và là đại diện tiêu biểu cho những game đối kháng 3D đến tận thời điểm hiện tại. Tên tuổi Namco nhờ đó mà có thể phủ lấp được ánh hào quang của các anh tài khác như Capcom, SNK... đồng thời nghiễm nhiên trở thành "hoàng đế" của dòng game này trong khoảng thời gian dài. Không ngủ quên trong chiến thắng, SC 3 lập tức được phát hành vào tháng 10 năm nay và hứa hẹn "cơn địa chấn" không nhỏ trong lòng các fan mộ điệu.

Ngoài mục chơi đơn cơ bản "Tales of Sword", cốt truyện game xoay quanh nhiều tuyến nhân vật khác nhau và "VS Mode" để giao đấu cùng bè bạn, Namco đã bổ sung khá nhiều mục chơi mới để tăng sức hút hơn. Trong đó phải kể đến "Chronicles of the Sword", người chơi sẽ bắt gặp phong cách chiến thuật nhập vai tương tự dòng Fire Emblem trước đây. Khởi điểm, người chơi sẽ xây dựng nhân vật tùy thích với các thông số chi tiết như: chiều cao, cân nặng... Từ các nhân vật trên, bạn sẽ thực thi nhiệm vụ chiếm giữ các cứ điểm rải dọc trên bản đồ và các căn cứ của địch. Tuy nhiên, cách thức thực hiện đã được thay đổi khá nhiều, thay vì áp dụng thể thức chơi theo lượt như trước, nay được chuyển sang mô hình thời gian thực. Song song đó, cách hiển thị các trận chiến giữa người và máy giờ đây được game linh hoạt chuyển đổi sang các màn đấu đối kháng. Đây là chỉnh sửa khá thú vị của game, đặc biệt là những trận giao tranh khốc liệt, khi mà các chủ tướng do máy chỉ huy, thường có cấp cao hơn khá nhiều so với người chơi. Thay đổi này, giúp người chơi chủ động hơn trong việc quyết định số phận từng nhân vật, thay vì phải ngồi chờ mọi sự sắp đặt của game. Sau từng vòng chơi ngoài lượng điểm kinh nghiệm tích lũy được, bạn có thể chiêu mộ thêm nhiều hào kiệt mới để tăng thêm sức mạnh cho nhóm của mình.



Nhìn chung việc phân chia nhiều mục chơi khác nhau giúp các game thủ có thể thưởng thức nhiều hình thức chơi khác nhau, kéo dài sự hấp dẫn của game, hơn nữa lại có thể dễ dàng chuyển đổi qua lại mỗi khi muốn tìm cảm giác mới mẻ hơn. Đáng tiếc, do quá ôm đồm nhiều mục nhưng thiếu đầu tư chu đáo và đúng mức, game đã gây nhiều thất vọng cho người chơi. Tiêu biểu là "Chronicles of the Sword", mục chơi được kiến thiết theo lối "tactics" lại thực hiện khá cẩu thả, ít đặt nặng tư duy chiến chiến thuật, yếu tố quan trọng để làm nên sức hấp dẫn của mục chơi này. Bên cạnh đó, các thử thách trong Soul Arena thiếu hẳn sự đa dạng và hấp dẫn, như cách bài trí của các "Mission Battle" được thực hiện khá tốt ở hai phiên bản đầu. Rất may mắn là phần đồ họa và âm thanh thể hiện xuất sắc, cùng vô số các phụ lục ẩn khác đã phần nào che bớt những khuyết điểm vừa kể trên của game.

Nếu vẫn chưa thật thỏa mãn và muốn hoàn thiện kỹ năng điêu luyện của mình, bạn có thể tham gia giải đấu World Competition, trong giải người chơi phải đua tài với máy theo thể thức chia bảng, hoặc tranh tài theo mùa giải League. Đến với Soul Arena, người chơi sẽ hoàn thành nhiều đề mục được phân chia theo độ khó khác nhau như đánh với tượng đá, quyết đấu trực diện "one hit die", hoặc hút các linh hồn... Tất nhiên, hoàn thành xuất sắc các mục chơi này, bạn sẽ mở khóa được vô số màn chơi, nhân vật ẩn và có được một lượng điểm thưởng kha khá để mua bán vũ khí, phục trang... nhằm kiến thiết nhân vật yêu thích của mình mạnh hơn.

SC 3 có thể tiếp tục vững chãi ở cương vị game đối kháng hay nhất ở thời điểm hiện tại. Tuy nhiên, nếu sớm bằng lòng với những gì hiện có, Namco có thể tự đánh mất tượng đài mà mình đã dày công tạo dựng. Hy vọng trong phiên bản tiếp theo của trò chơi, Namco khắc phục những khiếm khuyết không đáng có ở phiên bản này đồng thời đưa thương hiệu SC lên tầm cao mới, vượt xa những gì đã gặt hái được.

HOÀNG ANH TUẤN

XBOX 360 - PSP - PS2 - XBOX - NDS - GAMECUBE AND MORE ..

BE PRO

PHONG CÁCH CHUYÊN NGHIỆP TẠO NÊN SỰ KHÁC BIỆT

SÀNH ĐIỆU VỚI CÁC PHỤ KIỆN PSP CAO CẤP

GAME VÀ MÁY GIÁ TỐT NHẤT

LUÔN CÓ HÀNG TẶNG KÈM GAMES VÀ PHỤ KIỆN

CTY THƯƠNG MẠI DỊCH VỤ VĂN PHÒNG ĐỨC VIỆT
SHOWROOM BE-PRO
88 NGÔ THÌ NHẬM HN
04.9763466
04.9763467

NANO SHOP SỐ 90 ĐƯỜNG 2-9 PHƯỜNG 1
THỊ XÃ VĨNH LONG
TỈNH VĨNH LONG 070.824382

ĐẶC NHIỆM

Commandos Strike Force sẽ vẫn trung thành với những tính năng truyền thống của dòng game khi chuyển qua thể loại mới.

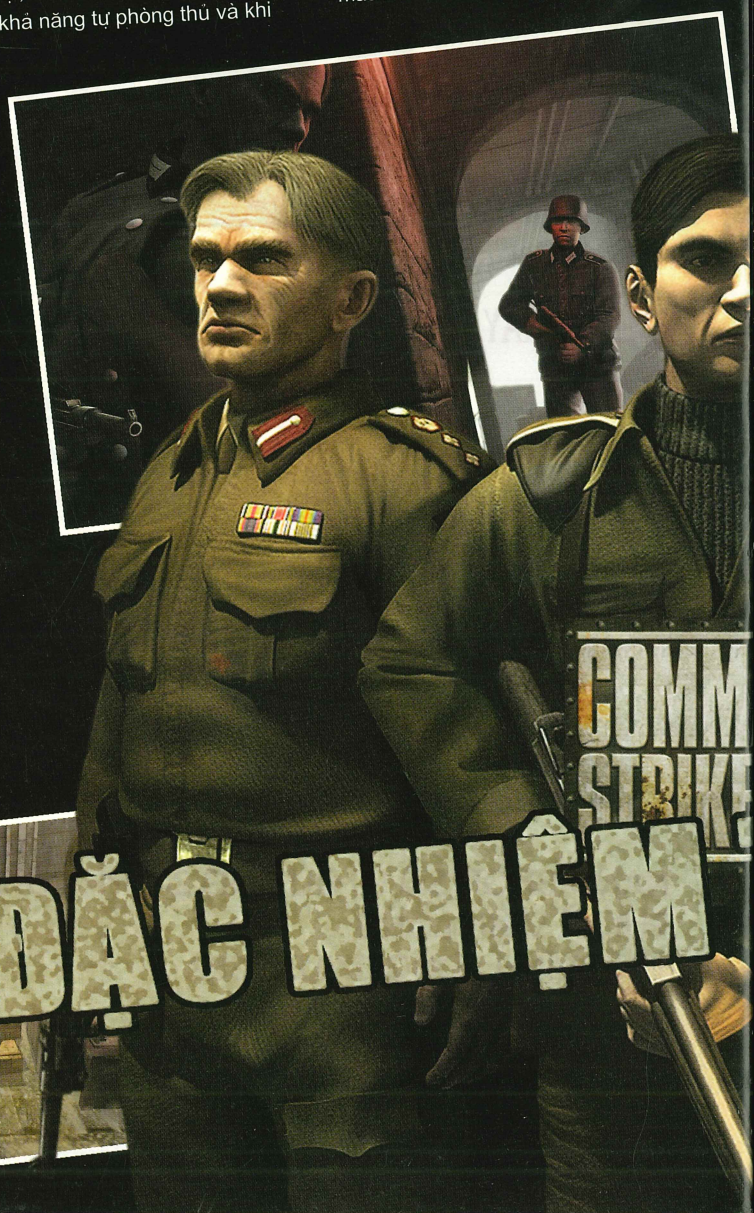
Lần đầu tiên ra mắt vào năm 1998, Commandos: Behind Enemy Lines lập tức trở thành tâm điểm lúc đó, đồng thời mang lại ánh hào quang cho Pyro Studios. Tôi vẫn còn nhớ như in, lúc đó trò chơi chỉ là một bản game nhỏ nằm trong một đĩa CD game nhiều trò - gọi là dạng "Collection", một loại đĩa rất phổ biến ở thị trường Việt Nam vào thời điểm ấy (sau đó mới có bản game hoàn chỉnh). Tuy chỉ nằm khiêm tốn giữa một "rừng" game trong đĩa, nhưng một khi đã chơi thì bạn phải "dán" mắt vào game, mê mệt đi từ nhiệm vụ này tới nhiệm vụ khác không thấy chán. Chính lối chơi chiến thuật nhóm (Squad-based Strategy) mới lạ, cộng với nhịp game nhanh và dồn dập, đã khiến trò chơi trở thành thứ nam châm hút chặt các gamer. Tiếp sau đó các phiên bản Commandos được tung ra và được giới mộ điệu đánh giá rất cao. Thế nhưng, giống như những chỉ số đồ thị, có lúc lên sẽ có lúc xuống, phần cuối cùng của dòng game - Commandos 3: Destination Berlin, lại là một sự thất vọng lớn. Gọi là "cuối cùng", bởi Pyro Studios cho biết, họ sẽ chuyển dòng game sang một hướng khác. Commandos Strike Force (CSF) ra đời là kết quả tất yếu của sự thay đổi đó - một trò chơi hành động bắn súng có lồng yếu tố chiến thuật. Liệu có mạo hiểm quá không, khi Pyro rời bỏ "sở trường" chiến thuật của mình để chuyển sang thực hiện trò chơi ở thể loại mà mình không chuyên?

"ĐÂY LÀ GAME BẮN SÚNG WWII ĐẦU TIÊN CỦA CHÚNG TÔI"

Inigo Vinos, đại diện Pyro Studios, tự tin cho biết và cũng mau chóng "trấn an" các fan hâm mộ rằng, CSF vẫn sẽ trung thành với truyền thống của dòng game khi chuyển qua thể loại mới. Nói là làm, bối cảnh của CSF lần này sẽ diễn ra ở Pháp, Na Uy và Nga. Với hàng loạt nhiệm vụ quen thuộc như: ám sát, tìm kiếm các gián điệp "hai mang", phá hủy mục tiêu, ăn cắp thông tin, đào tẩu... Tất nhiên, bạn sẽ gặp lại nhóm biệt kích quen thuộc, nhưng Pyro cho hay họ chỉ lấy ra ba nhân vật được yêu thích nhất (được coi là hữu dụng nhất): Green Beret (mũ nồi xanh), Sniper (bắn tỉa) và Spy (điệp viên). Mỗi nhân vật này, như chúng ta đã biết, có những kỹ năng của riêng mình. Chẳng hạn, với sức mạnh hơn người, anh chàng Green Beret có khả năng sử dụng các loại vũ khí hạng nặng như súng đại liên hoặc bazooka. Còn Spy có thể "dụ" đối phương bằng khả năng cải trang của mình và tất nhiên chúng ta phải cẩn thận với những tên lính cùng hoặc lớn cấp hơn, chúng có thể nghi ngờ hoặc đánh động đồng bọn xung quanh. Riêng anh chàng Sniper kỳ này được mô tả là mỗi khi... nín thở nhìn qua ống ngắm, màn hình sẽ bị nhòe đi, chế độ làm chậm thời gian (bullet-time) sẽ xuất hiện và lúc này chỉ việc "phơ từng em một". Rất thú vị và trông hao hao cách thực hiện trong trò chơi Sniper Elite, vừa được tung ra thị trường vừa qua nhỉ? Tiếc là với hai nhân vật Green Beret và Spy, nhà phát triển không cho biết có thêm kỹ năng mới nào không.

Một vấn đề khác của CSF được rất nhiều gamer quan tâm là việc điều khiển nhân vật: liệu trong màn chơi, chúng ta sẽ được tự do chuyển đổi qua lại giữa các nhân vật hay theo một ấn định trước? Theo thông tin sơ bộ từ phía Pyro, mỗi màn chơi bạn chỉ được điều khiển hai nhân vật (không cho biết là được chọn sẵn hay tự chọn), có thể chuyển góc nhìn qua lại giữa ngôi thứ nhất và thứ ba, thậm chí có màn chỉ có một nhân vật để đi. Việc chuyển đổi nhân vật sẽ được thực hiện tương tự trong các phần trước: khi bạn điều khiển nhân vật A, máy sẽ điều khiển nhân vật còn lại, tất nhiên là chỉ thể hiện ở khả năng tự phòng thủ và khi cần sẽ chuyển qua lại bằng một nút nhấn đơn giản. Và cũng như các phần trước việc thiết kế màn và lối chơi sẽ theo hướng "mở" để tạo người chơi không cảm thấy gò bó phải đi theo đường dọn sẵn. Ngoài ra, bên cạnh nhóm nhân vật chính, bạn còn tiếp cận với các nhân vật phụ và nhận sự hỗ trợ từ phía họ. Tiếc là không thể điều khiển được những nhân vật này như trong các phần trước.

Góc nhìn của các nhân vật máy cũng là một điểm quan trọng không kém đối với CSF. Yếu tố này là điểm "sống còn" cho các hành động của người chơi. Còn nhớ trong những game Commandos trước đây, để xem các tên lính đang hướng góc nhìn về đâu, chúng ta chỉ việc "dán" con mắt vào nhân vật và thế là "tầm mắt" của chúng sẽ thể hiện bằng luồng sáng màu xanh lá cây. Việc này chỉ



Tên game: Commandos Strike Force
Thể loại: Hành động

Phát triển: Pyro Studios
Phát hành: Eidos

Ngày phát hành: 01/02/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

TIÊN PHONG

áp dụng được với dạng chơi chiến thuật có góc nhìn từ trên xuống, vì thế bạn nhìn bao quát được toàn cảnh. Trong khi đó với dạng hành động, bạn không thể biết được chuyện gì sẽ xảy ra xung quanh mình. Đây quả là một bất lợi cho thể loại game hành động. Thế thì chuyện gì sẽ xảy ra nếu ta bị "mù" thông tin xung quanh, nhất là với một game như CSF không thể... "càn bậy" như bao game hành động khác, mà đòi hỏi sự quan sát kết hợp khả năng hành động nhanh nhẹn? Để "bù lỗ", Pyro hào phóng tặng cho người chơi một rada rất hữu dụng. Bạn có thể quan sát các tên lính, thể hiện dưới các dấu chấm di động có góc nhìn "dính" theo (giống kiểu của Metal Gear Solid). Rada này còn được dùng đánh dấu các vật thể quan trọng và những đồng minh bị thương để người chơi khỏi mất công dò tìm. Nhưng, chỉ "nhìn" thôi chưa đủ, bạn còn phải dựa vào phần "nghe" để phán đoán tình huống và hãy cẩn thận, giờ đây máy cũng có khả năng "nghe" như bạn. Nói một cách khác: phải hết sức thận trọng khi hành động, nghĩa là sẽ có những trường đoạn ta phải chơi theo kiểu hành động lén lút (Stealth Action) – một dạng chơi xem ra rất phù hợp với CSF.

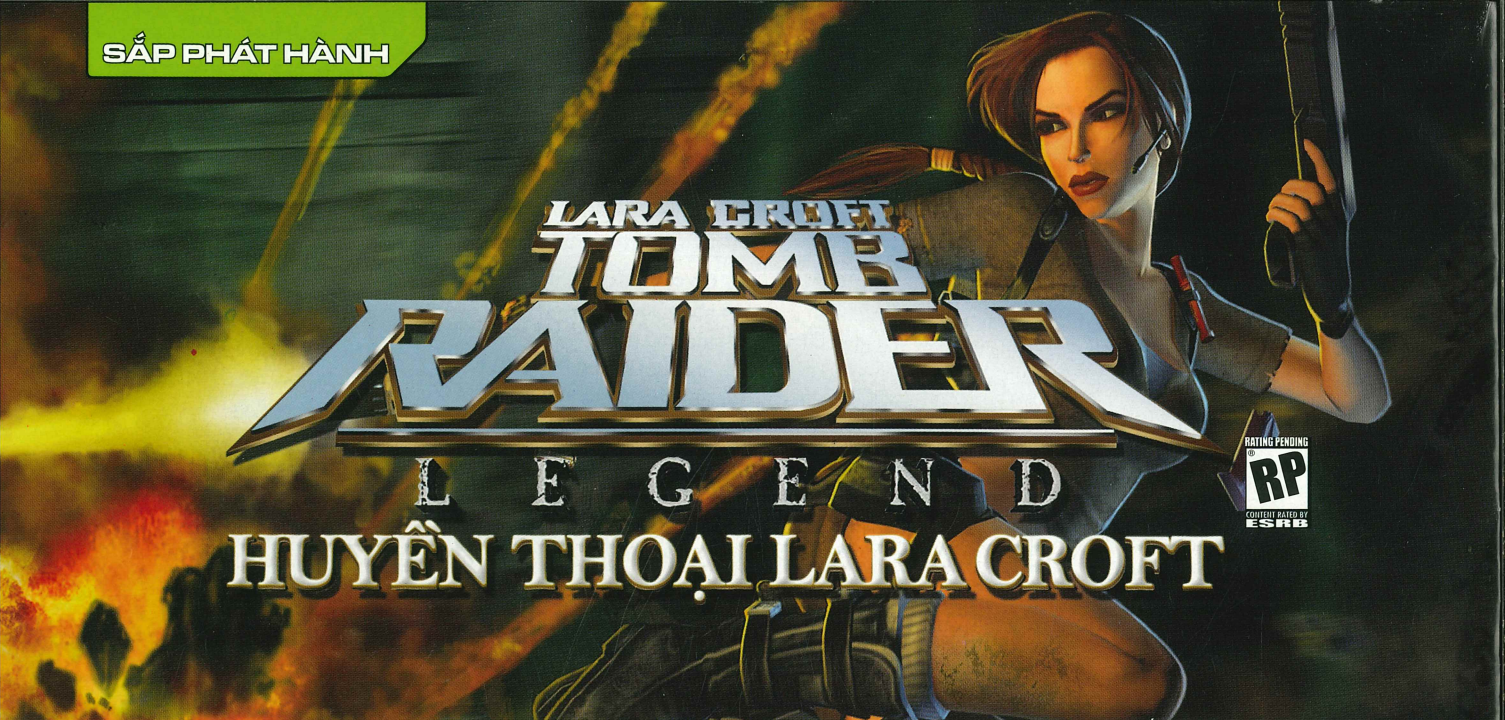
ĐỔI MỚI LỐI CHƠI MẠNG

Đối với dòng game Commandos, chơi mạng chỉ đóng vai trò thứ yếu. Từ phần một cho tới phần hai, chơi mạng chỉ duy nhất một kiểu: Co-op theo nhiệm vụ. Sang phần ba, mục chơi mạng mới mở rộng ra với các dạng chơi đối kháng thông thường, nhưng xem ra khá mờ nhạt. Nay, khi đề cập đến trong CSF, mạng lập tức gây chú ý. Đơn giản: đây là game bắn súng, nên mục chơi mạng tất nhiên không thể thiếu được. Theo Michael Souto - nhà điều hành sản xuất của Eidos, trò chơi có tổng cộng 4 mục chơi mạng: ngoài hai kiểu truyền thống của các game bắn súng là Deathmatch và Team Deathmatch, còn có Sabotage và Postmen. Đây là hai kiểu chơi rất lạ, chưa từng có trước đây và rất ít thông tin về chúng được tiết lộ. Tạm thời chỉ biết rằng với mục chơi Sabotage, mỗi đội sẽ có một điệp viên - nhân vật này sẽ thẩm vấn "tù binh", thông tin khai thác được sẽ dùng để vô hiệu hóa bom. Vì vậy, để bảo đảm cho tiến trình hỏi cung suôn sẻ, các thành viên còn lại có nhiệm vụ bảo vệ, ngăn không cho đối phương "cứu bồ", cũng như làm điều tương tự. Đối với phiên bản PC, phần mạng sẽ hỗ trợ tối đa 16 người, còn trên console sẽ là 8 người. Đáng buồn là phần chơi Co-op lại không thấy nhắc tới, ngay cả trong tình trạng "đang xem xét"!

LUÔN LÀ NGƯỜI TIÊN PHONG...

Rời bỏ vị trí "sở trường" của mình để đương đầu với một thử thách mới, quả là một việc làm rất can đảm và không kém phần mạo hiểm. Đó là "cá tính" thường thấy ở Pyro Studios. Và họ đã chứng minh được quyết định của mình là không sai khi gặt hái khá nhiều thành công. Thế nhưng, không phải là không có rủi ro. Thất bại gần đây nhất của studio này là với trò chơi Imperial Glory (chiến thuật theo lượt) ngay trên "thánh địa" chiến thuật của mình là một ví dụ điển hình. Nhưng đối với nhà phát triển này, "thất bại luôn là những bài học kinh nghiệm quí giá". Biết đâu, họ đã thật sự rút ra được những điều cần thiết đủ để giúp cho Commandos Strike Force trở thành một hiện tượng lạ, như đã từng làm trước đây trong quá khứ? Trò chơi dự tính sẽ tung ra vào mùa xuân 2006, chúng ta hãy chờ xem...

NGUYÊN AN
nguyen.an@but-tre.com



HUYỀN THOẠI LARA CROFT

Nếu Crystal Dynamics có thể thực hiện đúng như đã hứa hẹn, nàng Lara sẽ tiếp tục "sống tốt, sống khoẻ" trong lòng người hâm mộ.

Kể từ phiên bản đầu tiên ra đời vào năm 1996, loạt game Tomb Raider, ngoài việc góp phần mở đầu cho kỷ nguyên game 3D, đã nghiễm nhiên trở thành một trong những tựa game hấp dẫn và thu hút nhiều fan hâm mộ nhất trên thế giới. Trò chơi đã đưa nhân vật chính của mình, nữ khảo cổ gia xinh đẹp Lara Croft, trở thành một trong những nhân vật ảo được yêu thích nhất trong làng giải trí điện tử. Tuy nhiên, vào lúc này, địa vị của nàng Lara trong lòng người hâm mộ đang lung lay dữ dội do sự thất bại cay đắng của phiên bản gần đây nhất: Tomb Raider: The Angel of Darkness. Sự xuống dốc của loạt game này càng rõ hơn khi các fan đều đồng loạt lên tiếng: TR ngày càng xa rời những giá trị tạo nên sự hấp dẫn của dòng game này ở những phiên bản đầu tiên. Nhiều ý kiến bi quan thậm chí còn cho rằng: "Thế là hết, dòng game huyền thoại một thời đã tự chôn vùi danh tiếng của mình!". Nếu quả thực, loạt game TR buộc phải chấm dứt vào lúc này, thì chắc chắn sẽ để lại niềm tiếc nuối lớn lao đối với người hâm mộ. Nhưng may thay, Eidos Interactive đã lên tiếng "Huyền thoại Lara Croft vẫn sống!". Rút kinh nghiệm "xương máu" của phiên bản trước, Eidos đã rút quyền phát triển phần tiếp theo của trò chơi từ Core Design - nơi khai sinh nàng Lara và trao lại cho một đội ngũ phát triển mới, đó là hãng Crystal Dynamics (nổi tiếng với loạt game Legacy of Kain và trò chơi bắn súng Project Snowblind).

TRỞ LẠI NHỮNG GIÁ TRỊ BAN ĐẦU

Điều đầu tiên mà các nhà phát triển tại Crystal Dynamics làm khi tiếp nhận trách nhiệm là ngồi lại phân tích những điểm đã đem lại thành công vang dội cho loạt game cũng như những lỗi lầm đã dẫn đến sự thất bại của AoD. Cuối cùng, họ thống nhất, với phiên bản mới nhất này, TRL sẽ đưa người chơi gặp lại những nét hấp dẫn, thú vị ban đầu của loạt game: sẽ không còn những bối cảnh hiện đại, thành phố văn minh nữa, sẽ lại là những hầm mộ tăm tối, tàn tích của các nền văn minh cổ, cùng các cảnh "rừng thiêng, nước độc" xen lẫn các cảnh quan núi non, thác nước hùng vĩ. Nàng Lara sẽ tiếp tục chuyến phiêu lưu quen thuộc của mình: truy tìm những cổ vật quý giá, đương đầu với các thế lực xấu muốn chiếm hữu các báu vật ấy. Phong cách chơi cũng sẽ được đưa về gần gũi với truyền thống: phiêu lưu, giải đố, tìm đường - được điểm xuyến bằng những pha hành động nảy lửa khi Lara chống lại đối phương. Nói cách khác, khía cạnh phiêu lưu trong phần mới nhất này sẽ nhiều hơn khía cạnh hành động.

LARA: "VẬN ĐỘNG VIÊN NHÀO LỘN"

Nàng Lara của chúng ta tuy đã trải qua biết bao thăng trầm, sóng gió trong các cuộc phiêu lưu trước nhưng vẫn còn hết sức dẻo dai, thậm chí trở nên đa năng và linh hoạt hơn trước. Từ khi mới ra đời, TR đã nổi tiếng là game có các cử động của nhân vật thuộc loại phong phú và uyển chuyển nhất. Cứ mỗi lần tung ra một phiên bản mới, nhà sản xuất lại cập nhật cho Lara những kỹ thuật, tuyệt chiêu mới rất hấp dẫn, đẹp mắt và không kém phần hữu dụng. Bạn sẽ gặp lại những chiêu "ruột" của Lara như: chạy, nhảy, lộn vòng, đu bám theo các vách đá thậm chí đu dây, bám xà nhào lộn... không thua gì một vận động viên thể dục dụng cụ thực sự. Cộng thêm sự hỗ trợ của đồ họa, vật lý cùng với những kỹ thuật motion-capture (mô phỏng cử động thật) tiên tiến hiện nay, cô nàng Lara có được những động tác uyển chuyển, nhẹ nhàng và mang tính "người" hơn bao giờ hết. Ví dụ, khi nhảy qua một vách đá, tùy theo lực nhảy cũng như khoảng cách, Lara sẽ bám vào vách đá bên kia bằng cả hai tay hay chỉ có thể... chơi với bằng một tay.

Không chỉ có thế, việc ứng

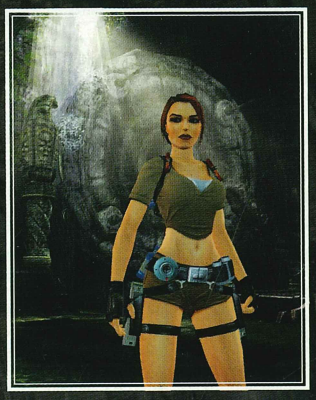
Tên game: Tomb Raider: Legend
Thể loại: Hành động / Phiêu lưu
Phát triển: Crystal Dynamics
Phát hành: Eidos Interactive
Ngày phát hành: 01/02/06
ESRB: Đang đợi đánh giá

dụng các kỹ thuật dựng hình hiện đại cũng góp phần làm cho Lara ngày càng trở nên chi tiết, "khả ái" hơn trước. Ngoại hình của cô vẫn như xưa, nhưng trông có phần "gọn gàng" hơn: vẫn mái tóc nâu đỏ thắt thành bím đung đưa sau lưng, vẫn chiếc áo bó sát và chiếc quần short cùng cặp súng lục "bất ly thân" giắt hai bên hông. Đặc biệt, nhờ khả năng biểu lộ cảm xúc trên nét mặt, Lara giờ đây càng trở nên xinh đẹp và duyên dáng hơn bao giờ hết.

"DỤNG CỤ HÀNH NGHỀ" MỚI

Các món "đồ chơi" mà Lara đem theo, cũng như nhặt được trên "con đường hành hiệp" rất đa dạng. Cô có khả năng sử dụng nhiều loại vũ khí: từ cặp súng lục quen thuộc cho đến các khẩu súng trường, tiểu liên, phóng lựu hay thậm chí các ụ súng máy mà đối phương bố trí khắp nơi. Còn các món đồ khác? Nhà sản xuất chưa tiết lộ nhiều mà chỉ mới "bật mí" hai vật dụng mới: thứ nhất là cây đèn pin được gắn thường trực trên dây đeo balô, sẽ phát sáng khi cô phải đi vào những hang động hay ngóc ngách tối tăm. Vật dụng thứ hai, xem ra khá hấp dẫn và hữu ích là chiếc móc dây có nam châm. Với chiếc móc này, Lara có thể móc, kéo những đồ vật bằng kim loại về phía mình để giải quyết các câu đố cũng như tìm đường đi tiếp (ví dụ cô có thể dễ dàng kéo một chiếc bè sắt lại gần để làm phương tiện đi chuyển qua khe suối).

Điểm không thể thiếu trong bất kỳ phiên bản Tomb Raider nào từ trước đến nay là việc giải quyết các câu đố, vượt qua chướng ngại vật xuất hiện dầy rẫy trên suốt đường đi. Nhà sản xuất tiết lộ: hầu hết vật cản trong game đều đòi hỏi khả năng di chuyển linh hoạt của nhân vật, chẳng hạn đu dây qua khe vực, "búng" mình, lách người né tránh các hố chông, máy chém không



thua gì chàng hoàng tử Ba Tư hay chiêu "búng" người theo hình ""zic zac" lên phía trên theo kiểu Ninja Gaiden... Một nét hấp dẫn hứa hẹn khác của TRL là khi giải quyết một câu đố, người chơi có thể tiến hành theo nhiều cách khác nhau. Chẳng hạn, để phá bỏ một phiến đá chắn ngang đường đi, bạn có thể lựa chọn đu dây, dùng chân đạp ngã phiến đá, có thể bắn vào các thùng thuốc súng gần đó làm nổ tung phiến đá, thậm chí có thể dùng súng máy hạng nặng trực tiếp bắn phá nó...

LARA CHUẨN BỊ TRỞ LẠI...

Trong suốt thời gian phát triển trò chơi, hãng phát hành Eidos của Tomb Raider luôn phải chịu số phận "lênh đênh" do bị các "ông lớn" trong ngành đưa lên bàn giao dịch mua đi bán lại. Cũng vì lẽ này mà các game của Eidos, trong đó có Hitman: Blood Money, Commandos Strike Force và cả Tomb Raider: Legend cứ phải dời đi, dời lại ngày phát hành. Cho đến thời điểm thực hiện bài viết này, nhà phát hành đã ấn định ngày "xuất xưởng" của game là 01/02/2006. Hy vọng từ nay cho đến lúc đó, thời gian sẽ không còn bị trì hoãn nữa. Việc phát hành phiên bản TRL lần này có thể xem như một quyết định sống còn của toàn bộ sêri. Nếu Crystal Dynamics có thể thực hiện đúng như đã hứa hẹn, nàng Lara sẽ tiếp tục "sống tốt, sống khoẻ" trong lòng người hâm mộ. Còn bằng không thì...

PHƯƠNG MAI
phuong.mai@but-tre.com

HIT BLOOD ĐỒNG TỘI

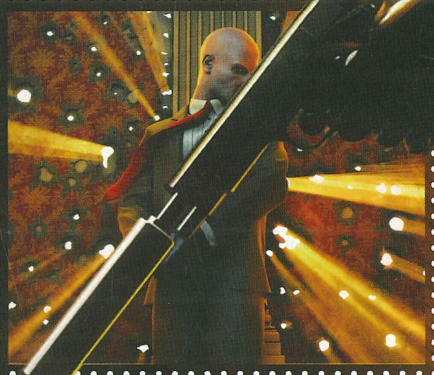
Lạnh lùng từ khuôn mặt, dáng vẻ cho đến cử chỉ, hành động. Chuyên nghiệp đến từng chi tiết nhỏ, mỗi khi "xuống tay" thực hiện "hợp đồng". Chiếc đầu trọc với những dấu mã vạch sau gáy thật ấn tượng. Chắc chắn, nếu là một fan hành động bí mật (stealth-action), bạn dễ dàng đoán ra đây là nhân vật nào, đúng không? Chính là chàng "sát thủ đáng gờm" Hitman, với bí danh 47. Đưa người chơi vào vai sát thủ, một ý tưởng không quá mới mẻ nhưng nhờ cách thức thực hiện tốt, nhất là cách xây dựng

nhân vật, phiên bản đầu tiên của dòng game Hitman: Code Name 47 (ra đời cách đây hơn 4 năm) đã thu được khá nhiều thành công. Thừa thắng xông lên, các phần tiếp theo của game (Hitman: Silent Assassin và Hitman: Contracts) tiếp tục nhận được sự tán thưởng. Vì vậy, không gì lạ khi người chơi háo hức trông chờ phần tiếp theo sắp ra mắt: Hitman: Blood Money (HBM), được IO Interactive hứa hẹn sẽ là phiên bản bứt phá, sau khi người chơi đã "no nê" với sê-ri 3 phần liên tục nhưng không có cải tiến đáng kể giữa các phiên bản. Vậy, ta hãy "xem trước" những điểm mới hấp dẫn của HBM là gì?

Chắc hẳn bạn vẫn còn nhớ ICA (International Contract Agency), một tổ chức môi giới trung gian chuyên đứng ra nhận hợp đồng và cung cấp thông tin về kế hoạch cho 47 ở các phần trước? Một ngày nọ, 47 hoàn toàn mất liên lạc với ICA, và nhận được tin mọi thành viên của ICA đều đã bị "xoá sổ". Linh cảm nghề nghiệp cho thấy, có một tổ chức khác rất mạnh nhúng tay vào sự việc. Nghi ngờ mình sẽ là mục tiêu tiếp theo, 47 quyết định xóa mọi dấu vết, lên đường sang Mỹ. Từ đây, chàng sát thủ thay đổi cung cách "làm ăn": tự đứng ra nhận giao dịch, nhận tiền trực tiếp từ người "đặt hàng" sau khi hoàn thành hợp đồng. Và những khoản tiền đó, chính là phần mấu chốt tạo nên sự mới mẻ cho Hitman BM...

ĐỒNG TIỀN TỘI LỖI

Không phải ngẫu nhiên mà phần 4 của dòng game có cái tên "Blood Money". Bởi vì trong phiên bản này, bạn sẽ thấy tiền bạc đóng vai trò rất quan trọng. Mỗi khi hoàn thành một giao kèo, 47 sẽ nhận một khoản tiền "thanh lý hợp đồng". Và món tiền này sẽ được dùng vào việc, mà chắc chắn các fan nghe qua là thấy "nóng người": nâng cấp "dụng cụ hành nghề"! Một đầu bếp giỏi cần một con dao bén, một tiều phu khỏe cần một lưỡi rìu sắc, và một... sát thủ chuyên nghiệp, tất nhiên, cần những khẩu súng tốt.Không như những phần trước, trong HBM, những vũ khí ban đầu bạn có được chỉ có những tính năng cơ bản nhất và bạn sẽ phải dùng tiền mua thêm đồ "phụ tùng", nói nôm na là "độ súng". Mỗi loại súng sẽ có những phụ kiện đặc trưng riêng, ví dụ với súng lục sẽ là nòng hãm thanh, tia lazer; với súng tiểu liên ngắm là bộ phận giảm độ giật; và nhất là súng bắn tỉa chuyên dụng (chà, món đồ chơi quan trọng đây!) được gắn thêm ống kính xa hơn, nòng súng bắn xa hơn... Và bạn cũng đừng sợ các món đồ nghề quá ít, vì theo lời nhà sản xuất, các khẩu súng sẽ có hơn... 50 phụ kiện để bạn lựa chọn gắn thêm, chỉ sợ ta không đủ tiền để "ôm" hết mà thôi. Chưa hết, với tiền



bạc, bạn còn có thể "mua" thêm các thông tin mở rộng liên quan đến mục tiêu phải "xử lý", địa thế, các vị trí thuận lợi... để lên kế hoạch hành động thật chi tiết, cụ thể. Tiền bạc giúp ích khá nhiều đấy chứ, phải không nào?

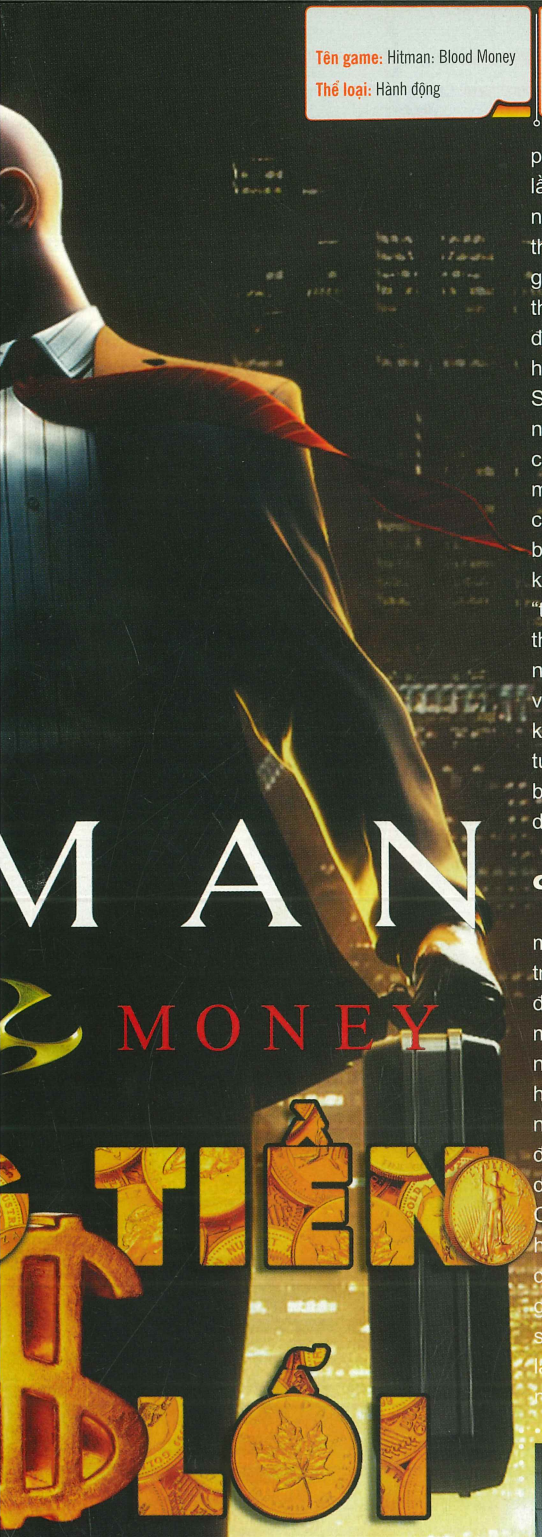
THỂ HIỆN "ĐẲNG CẤP CHUYÊN NGHIỆP"

Nếu từng chơi qua các phần trước, chắc bạn đã thấy sau mỗi màn chơi đều có bảng đánh giá, xếp loại việc bạn thực thi nhiệm vụ bằng các danh hiệu. Thật ra, những "danh hiệu" này ngoài những phần thưởng nho nhỏ đạt được (khi hoàn tất ở những mức chơi khó), chỉ là để xem cho vui chứ không được gì khác. Nhưng sắp tới, mọi chuyện sẽ thay đổi. Với hệ thống đánh giá mới được đưa vào, tạm gọi là hệ thống đánh giá... tai tiếng, bạn sẽ phải cẩn trọng đến từng "lời ăn, tiếng nói" của mình một cách tối đa. Hệ thống này sẽ đánh giá cách thức bạn thi hành nhiệm vụ và ghi nhận lại quá trình, tương tự như trước đây. Nhưng, điều khác biệt là thay vì đưa ra những đánh giá vô thưởng vô phạt, hệ thống này sẽ bắt bạn

Tên game: Hitman: Blood Money
Thể loại: Hành động

Phát triển: IO Interactive
Phát hành: EIDOS

Ngày phát hành: Q1/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

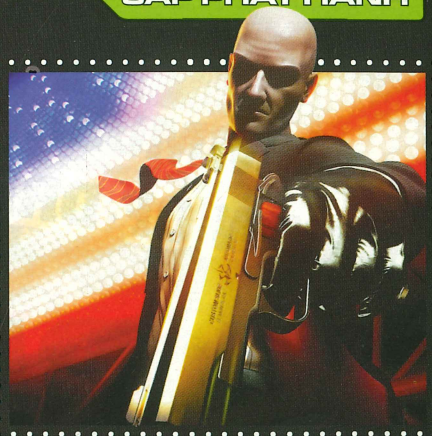


Có vẻ như EIDOS (nhà phát hành) và IO Interactive (nhà phát triển) dự định "đánh lớn" thật sự với Hitman Blood Money. Vì vậy họ đã quyết định dời ngày phát hành game (ban đầu dự kiến là cuối năm 2005) sang đến quý một năm 2006, để "tút" kỹ lưỡng "đứa con cưng".

phải chịu trách nhiệm cho những sơ sẩy, sai lầm mà bạn đã gây ra, và phải "gánh chịu" những hậu quả đó ở các màn chơi kế. Cụ thể: khi bạn "xử" một tên nào đó mà quên giấu xác hẳn vào các góc khuất và bị trông thấy, tệ hơn nữa là bạn nổ súng giữa đám đông, hoặc khủng khiếp nhất là thực hiện hợp đồng theo kiểu "đi càn", đúng "gu"... Serious Sam, thì hãy coi chừng. Vì sau những hành động "phi thể thao" đó, tai tiếng của bạn sẽ bị tăng lên rất nhiều và ở những màn kế tiếp, mỗi khi bạn xuất hiện nơi công cộng mọi người sẽ dễ dàng phát giác ra bạn, lúc đó việc thực hiện nhiệm vụ sẽ khó khăn gấp bội phần. Do đó, nếu không muốn "tiếng tăm" của mình... "bay xa", bạn cần thực hiện nhiệm vụ sao cho thật chuyên nghiệp, yên lặng, không để lại một chút dấu vết nào. Thật là một ý tưởng tuyệt vời, đúng không? Riêng người viết rất hoan nghênh ý tưởng này, vì nó giúp trò chơi thể hiện đúng bản chất của mình và tăng tối đa tính hấp dẫn, độ khó của trò chơi lên rất nhiều.

CÁC "CHIÊU THỨC" MỚI

Với HBM, chàng 47 sẽ thật sự trở thành một sát thủ có đẳng cấp cao hơn hẳn so với trước đây nhờ được trang bị thêm khả năng đánh cận chiến. Dĩ nhiên không phải đến mức "võ nghệ đầy mình", "bay qua, lộn lại" như... phim Hồng Kông, mà là những "chiêu" hợp lý đúng "chất" Hitman: chẳng hạn khả năng tước vũ khí ngay trên tay đối phương, đẩy ngã đối thủ, hoặc cặp cổ khống chế dùng đối thủ làm "bia đỡ đạn" cho mình... Chưa hết, trò chơi còn đưa ra thêm các tình huống "xử lý" mục tiêu rất hay và "độc". Ví dụ trèo lên nóc thang máy qua tấm thông gió, chờ khi đối tượng bước vào, bạn chỉ việc sử dụng sợi dây thép (fiber wire) quen thuộc làm thòng lọng. Nghe có vẻ giống chàng đặc nhiệm Sam Fisher trong Splinter Cell quá



nhỉ! Ngoài ra, một sát thủ chuyên nghiệp dĩ nhiên không bao giờ mang súng giơ ra trước mặt bàn dân thiên hạ, nên trong HBM, khi bạn muốn rút súng ra (draw weapon) ở nơi đông người, 47 sẽ không cầm khơi khơi trên tay như các phần trước mà phải giấu nó sau lưng, đảm bảo không ai nhìn thấy. Tất cả những khả năng mới này, làm cho các fan càng thêm "nóng ruột" vì chờ đợi.

"LẤN SÂN" SANG NGHỆ THUẬT THỨ BẢY

Thêm một thông tin bên lề, rất đáng chú ý dành cho các fan hâm mộ: hãng phim 20th Century Fox đã xúc tiến kế hoạch đưa "chàng đầu trọc" nổi danh lên màn ảnh. Diễn viên chính cũng đã được lựa chọn và cũng là... một "chàng đầu trọc" nổi danh không kém: Vin Diesel, nam diễn viên "cơ bắp" từng xuất hiện trong các phim hành động "đậm chất" như XXX, The Fast and The Furious và nhất là The Chronicles of Riddick (đã được chuyển thể thành game rất thành công)... Theo nhận xét riêng, với vẻ mặt "lạnh như tiền" cùng kinh nghiệm thể hiện các vai "ngầu", Vin Diesel chính là mẫu hình rất phù hợp cho nhân vật 47. Cùng với việc đảm nhận vai chính trong phim Hitman, Vin Diesel tiết lộ, anh có ý định sẽ "gắn bó" hơn nữa với sát thủ 47, công ty game Tigon Studios của anh đang thương thuyết với EIDOS và IO Interactive, để Vin chịu trách nhiệm lồng tiếng cho 47 trong các phiên bản tiếp theo.

THỜI ĐIỂM "GIAO TIỀN"?

Toàn bộ hệ thống AI được dựng lại để tăng độ khó và thật cho game. Đồ họa được trang bị bằng bộ engine cực mạnh Glacier - phiên bản mới nhất của IO Interactive. Âm thanh được chăm chút với nhạc nền là những bản giao hưởng của dàn nhạc giao hưởng Budapest. Tất cả đều rất "đáng đồng tiền". Ta đành cố chờ vậy. Bởi xét cho cùng, trò chơi càng được "gò" kỹ thì gamer chúng ta càng được "hưởng" lợi. Cũng không lâu nữa đâu, hãy chuẩn bị tái ngộ cùng gã đầu trọc lạnh lùng mang mật danh 47.

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

Tên game: Onimush 4: Dawn of Dreams
Thể loại: Hành động / Phiêu lưu

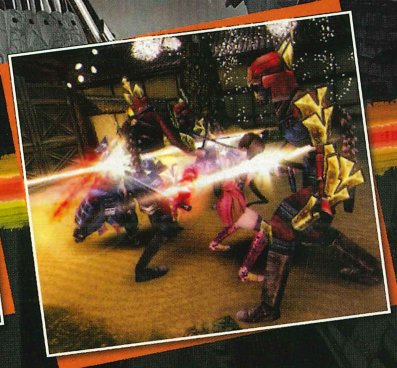
Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom

Ngày phát hành: 14/03/06 (Mỹ)
ESRB: Đang đợi đánh giá

Hệ máy: PS2
Số người chơi: 1

ONIMUSH 4: DAWN OF DREAMS

ĐIỀM BÁO THÀNH KYOTO



Kết thúc đầy bí ẩn của Onimusha 3 khiến nhiều fan không khỏi băn khoăn có chăng phần kế tiếp của loạt game ăn khách này? Có lẽ thấu hiểu được sự mong mỏi các gamer, Capcom quyết định công bố sự xuất hiện phiên bản mới nhất của xê-ri truyền kì trong hội E3 thường niên vừa qua, với tên gọi Dawn of Dreams trên hệ máy PS2.

Dawn of Dreams lấy bối cảnh 1598, 15 năm sau trận quyết đấu giữa Samanosuke và Nobunaga tại chùa Honno trong Onimusha 3. Lúc này, một thế lực đen tối khác đang được hình thành để nối bước tham vọng Nobunaga, đó không ai khác là Toyotomi Hideyoshi, kẻ thân tín của Nobunaga trước đây, nay nguyện bán mình làm tay sai đắc lực cho quỷ dữ Genma. Tuy nhiên, những ngày tháng phục vụ cho quỷ dữ của Toyotomi Hideyoshi sắp đến hồi kết thúc, khi có điềm báo một thế lực mới sẽ áp chế hắn cùng với bè lũ thân tín qua việc xuất hiện ngôi sao đỏ trên bầu trời Kyoto. Điềm báo trên trở thành linh nghiệm khi kiếm sĩ trẻ Soki, hay còn được biết dưới cái tên "Kaijin No Souki", mang trong người sức mạnh huyền bí, bắt đầu xuất hiện với quyết tâm đánh bại các thế lực hắc ám của quỷ dữ Genma.

Có khá nhiều thay đổi đã được Capcom bổ sung và gọt giũa trong phiên bản mới. Tiêu biểu là việc bổ sung các đồng đội máy đi theo hỗ trợ người chơi. Ngoài các chức năng cơ bản dọn đường đối thủ, giờ đây người chơi có khả năng kết hợp với các bạn diễn máy để tạo ra vô số đòn liên hoàn "sát thủ" hơn. Bên cạnh đó, để tăng hiệu quả trong việc điều khiển, bạn có thể ra mệnh lệnh tác chiến cho đồng đội máy thông qua các phím bấm D-pad như "stay", "follow". Tuyệt vời hơn là bạn có thể tìm hiểu các thông số, cũng như trang bị giáp, vũ khí... cho cả hai nhân vật chính phụ thông qua việc truy xuất bảng "inventory, status". Nếu cảm thấy cần thay đổi không khí thay vì chỉ điều khiển nhân vật chính, bạn có thể dễ dàng đẩy Soki sang vai trò phụ tá để toàn quyền kiểm soát nhân vật phụ. Trải suốt quá trình "trừ gian diệt bạo", người chơi sẽ cùng Soki diện kiến khá nhiều nhân vật phụ khác nhau như Akena Jubei, Tenkai, Ohatu... Mỗi nhân vật, kể cả Soki - hạt nhân của trò chơi - sẽ có sở trường và vô số tuyệt kĩ riêng để bạn mặc sức khám phá trong quá trình hoàn thiện, nâng cấp vũ khí thông qua việc hút các linh hồn, tiền bạc từ đối thủ - chức năng quen thuộc từ các phiên bản trước. Song song với phần gameplay được đầu tư đổi mới, Capcom cũng không thể bỏ qua các "puzzle" giải đố được bố trí dọc đường đi nhằm đánh giá năng lực người chơi. Các bẫy này có thể là các bài toán ghép hình quen thuộc như các phiên bản trước hay các bài toán mắt xích buộc người chơi phải vận dụng, quan sát và kết hợp ưu điểm riêng của các nhân vật trong nhóm để tìm ra chìa khóa giải mã.

Tận dụng triệt để phần cứng của PS2 hiện nay, Dawn of Dreams sẽ cống hiến cho người chơi những khung cảnh tuyệt vời của nước Nhật thời xa xưa với sự đóng góp của vô vàn hiệu ứng thời tiết như sấm chớp, mưa rào, lá rơi... và các đường kiếm chớp lóa, nhanh thoăn thoắt mỗi khi Soki và đồng đội thể hiện các chiêu "combo" trong điều kiện tốc độ khung hình tốt nhất. Để giúp các fan chiêm ngưỡng cảnh sắc thuận tiện, đồng thời di chuyển trong game được dễ dàng hơn, cách thiết lập góc quay camera cũng được điều chỉnh sang chế độ 3D, cho phép xoay trở tự do thay vì khoá chết không cho người chơi can thiệp như trước đây. "Chung bước giang hồ" là hệ thống âm thanh mô phỏng cùng nhạc nền được hứa hẹn sẽ tái thiết chân thật và hoành tráng hơn các phiên bản trước.

Với câu chuyện được xây dựng hấp dẫn, nhiều điểm đổi mới, Onimusha Dawn of Dreams của Capcom chắc chắn sẽ là tựa game nóng nhất trong mùa xuân năm sau.

TUAN NA

PS2

XBOX

Tên game: The Godfather
Thể loại: Hành động

Phát triển: EA
Phát hành: EA

Ngày phát hành: Q1/2006
ESRB: Mature

Hệ máy: XBOX/PS2/XBOX 360/PSP
Số người chơi: 1

THE GODFATHER BỐ GIÀ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Có người từng nói, nếu ai đó dám vỗ ngực tự xưng là "trùm" phim cổ điển mà chưa xem qua sêri "Bố già" (tựa gốc The Godfather) dựa trên tiểu thuyết cùng tên của nhà văn Mario Puzo, thì chắc chắn đó chỉ mới là "tay mơ". Thật vậy, vào những năm 70, The Godfather là bộ phim nổi tiếng bậc nhất nói về những mâu thuẫn trong thế giới ngầm. Bộ phim mổ xẻ những mối quan hệ phức tạp giữa các băng nhóm mafia khét tiếng mà tiêu biểu là gia đình Corleone và những xung đột gay gắt giữa các thành viên trong dòng họ Corleone, nhằm chiếm đoạt quyền lợi và tranh giành thế lực với nhau. Sau khi EA Games thoả thuận về bản quyền với hãng phim Paramount Pictures, "bố già" Marlon Brando đã chính thức bước lên màn hình của các game thủ, bằng một phong cách pha trộn giữa GTA và kiểu cách của những năm 45 - 55.

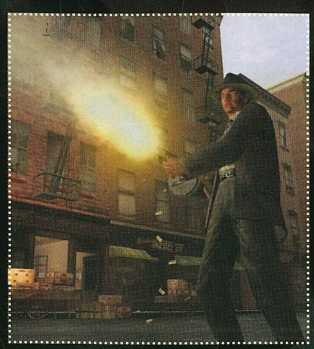
Không cần phải sáng tác kịch bản mới cho game The Godfather (TG) bởi bản thân nguyên tác đã quá hoàn hảo để trở thành kịch bản cho một trò chơi điện tử. Bạn sẽ đóng vai một thành viên trong gia đình ông trùm Corleone, bắt đầu bước chân vào tổ chức mafia có thế lực nhất New York, thực hiện những phi vụ làm ăn, đồng thời cảnh giác trước những âm mưu của các băng nhóm đối lập ngăn cản người chơi bước lên vị thế cao hơn trong tổ chức này. Không giống như GTA hay các game hành động khác thường cho người chơi điều khiển một nhân vật có ngoại hình cố định, TG được tích hợp sẵn cơ chế mô hình tương tác (tương tự như trong Tiger Wood và The Sims 2) cho phép người chơi tạo cho nhân vật của mình một khuôn mặt tròn, méo, hay đầy đặn tùy sở thích. Thú vị ở chỗ trong khoảng thời gian 10 năm, tức thời điểm các sự kiện diễn ra trong game, khuôn mặt này sẽ không giữ nguyên mà thay đổi theo thời gian như xuất hiện thêm các nếp nhăn, mập lên một chút hay xám dần đi theo tuổi tác...

Tuy dựa trên những tình tiết và nhân vật trong cuốn tiểu thuyết nhưng không vì thế mà TG mất sự tự do vốn có. Trò chơi chỉ lấy những yếu tố căn bản nhất là nội dung cuốn sách làm sườn. Còn lại, mạch game

được phát triển tự nhiên bằng cách đưa ra những lựa chọn để người chơi tự quyết định. Cụ thể, gameplay của TG được tách thành ba hướng chính, dựa trên thái độ giao thiệp của bạn với đối tác bao gồm đàm phán, đe doạ và trung lập. Nghĩa là cùng một mục đích hoàn thành phi vụ nhưng sẽ có nhiều cách giải quyết khác nhau. Các tuỳ chọn này sẽ được đưa ra trên màn hình và người chơi chỉ việc nhấn các phím tương ứng để xác nhận lựa chọn của mình.

Một khi đã đưa ra quyết định thì bạn không có cơ hội thay đổi nữa bởi các nhân vật trong game có trí nhớ rất tốt. Mọi thái độ và hành động của bạn khi đối xử với các nhân vật trong game đều được phản hồi tương ứng trong các lần gặp mặt sau. Nếu bạn chủ trương lấy thương lượng, dùng lời nói để đạt được thoả thuận thì bạn sẽ được đối xử rất thân thiện, ví dụ đi trên đường được quí ông ngả nón chào, còn quí bà thì mỉm cười kín đáo. Ngược lại, nếu bạn cố tỏ ra mình là một tay "anh chị" chỉ biết dùng nắm đấm thì bạn chỉ nhận được nỗi khiếp sợ và mọi người xung quanh sẽ cố tránh xa nên bạn sẽ khó khăn hơn khi muốn tiếp cận những đối tượng này để lấy thông tin. Bạn cũng đừng ngạc nhiên khi thấy TG có nét hao hao giống cách chơi của Fable vì lối chơi tự do như thế này đang ngày càng thịnh hành trong các trò chơi tương lai, chỉ khác ở mức độ được áp dụng nhiều hay ít mà thôi. Vì có nhiều hướng chơi như vậy nên game có tới ba kết thúc. Chọn lựa kết thúc có hậu hay không còn tùy vào cách đánh giá của game qua thái độ của bạn trong suốt quá trình chơi.

Đã là game hành động chắc chắn TG không thiếu những cảnh chiến đấu nóng bỏng dù cho bạn chơi theo kiểu nào chăng nữa. Ngoài kiểu đấu súng thường thấy trong các game hành động, TG còn có hệ thống chiến đấu xáp lá cà rất hay. Khi bạn túm lấy ai đó và giơ sẵn nắm đấm thì lực ra đòn của cú đánh sẽ phụ thuộc vào lực đẩy joystick của bạn. Nghĩa là càng đẩy nhanh và mạnh thì nhân vật sẽ thực hiện các động tác tương ứng, nếu bạn chỉ kéo theo kiểu "nửa vời" thì cũng không sao vì máy sẽ hiểu bạn chỉ định "hù" đối phương và biết đâu đấy lại là một cách hay để hắn ta "phun" ra những thông tin bạn đang cần. Thỉnh thoảng, game



cũng cho phép người chơi lái xe rong ruổi trên khắp các nẻo đường New York, nhưng những hình ảnh về các loại xe xuất hiện trong trailer quá ít nên chúng tôi không thể khẳng định những màn lái xe sẽ ảnh hưởng như thế nào đến gameplay. Chỉ biết các màn đua xe sẽ chiếm khoảng 20% trong suốt chiều dài game.

Về đồ hoạ của game, chúng ta rất khó phân biệt đâu là đoạn phim chuyển cảnh và đâu là lúc người chơi thực sự điều khiển nhân vật bởi ranh giới giữa chúng rất mỏng manh. Cả hai đều sử dụng chung một engine kết hợp với các góc quay chuyên nghiệp nên dễ làm người chơi lầm tưởng. Thế giới

của TG là một thế giới động thực sự, trong đó người chơi không phải là đối tượng chuyển động duy nhất mà có thể tương tác với nhiều đối tượng xung quanh. Đi bộ dọc theo những con đường tráng nhựa mang đậm chất cổ điển, người chơi như được sống lại trong lòng nước Mỹ những năm 50 trở về trước, bởi lối kiến trúc của cửa hiệu hớt tóc, cửa hàng bán vải vóc, tiếng rao của những chú bé bán báo dạo, và những gã nát rượu say mèm bước đi chuệnh choạng qua miệng cống nghi ngút hơi nước... AI của TG rất thực tế và hợp logic, chẳng hạn nếu bạn vô ý va phải một người đi đường, họ sẽ mở lời xin lỗi. Tương tự, khi đang làm nhiệm vụ mà để lọt vào mắt bất cứ một người qua đường nào, họ sẽ nhanh chóng cảm thấy nghi ngờ và chú ý từng bước đi của bạn.

Nói chung, hiện nay xu hướng "hoà nhập nhưng không hoà tan" đang dần lan rộng trong giới phát triển game. Cố gắng học hỏi cái hay của những trò chơi thành công trước đó không phải là điều xấu mà ngược lại rất đáng được khích lệ nếu học hỏi đi kèm với sáng tạo. Lối chơi kiểu GTA cho đến nay đã được sao chép rất nhiều lần nhưng có trò thành công như Scrapland, trong khi một số khác thất bại thảm hại như Driver 3. Riêng tương lai của TG đầy hi vọng vì được xây dựng từ một kịch bản hoàn hảo. Trong game có sự tham gia lồng tiếng của các diễn viên kì cựu như James Caan, Robert Duvall và Marlon Brando (ghi âm trước khi ông qua đời năm 2004). Do đó, sự thành công của TG có lẽ không vượt quá tầm tay của EA Games.

ANH TÚ

LỊCH PHÁT HÀNH GAME THÁNG 12

Crazy Frog Racer

Phát hành: Digital Jesters
Phát triển: Neko Entertainment
Thể loại: Đua xe
Ngày phát hành: 30/11/2005

Marc Ecko's Getting Up

Phát hành: Atari
Phát triển: The Collective
Thể loại: Hành động – Phiêu lưu
Ngày phát hành: 01/12/2005

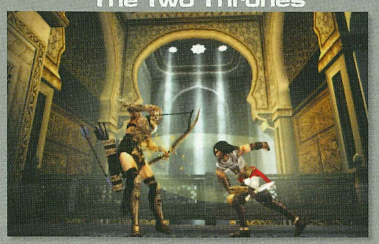
Hammer & Sickle

Phát hành: CDV
Phát triển: Novik & Co
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 05/12/2005

The Elder Scrolls IV : Oblivion

Phát hành: 2K Games
Phát triển: Bethesda Softworks
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 05/12/2005

Prince of Persia : The Two Thrones



Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: Tháng 12/2005

L.A. Rush

Phát hành: Midway
Phát triển: Midway
Thể loại: Đua xe
Ngày phát hành: 12/12/2005

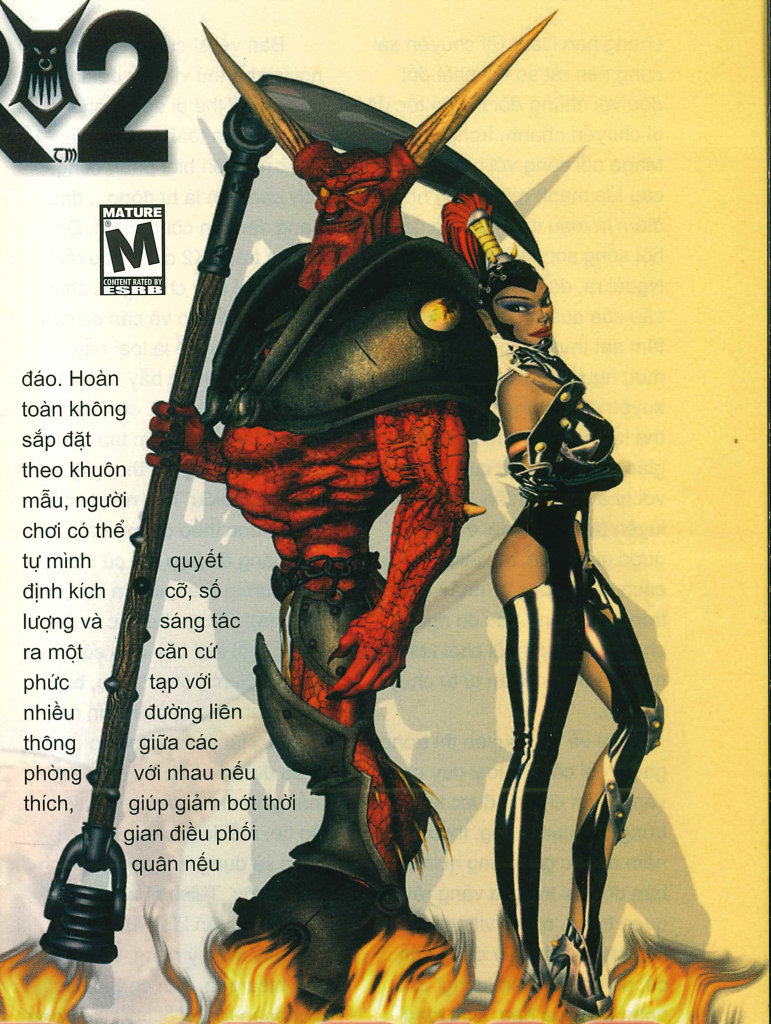
Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

DUNGEON KEEPER 2

HỎA NGỤC CUỒNG NỘ

..Nếu không có những trò chơi như DK mở đường, ắt hẳn không thể có được Black & White gây tiếng vang, hay Fable làm điên đảo hệ console...



Trước đây, khi lối chơi phi tuyến tính còn chưa thịnh hành (thậm chí chưa được định nghĩa) thì hầu như người chơi luôn bị đóng khung trong khuôn mẫu: cái thiện là những gì đẹp đẽ, thuần khiết nhất và luôn luôn chiến thắng cái ác trong bất kỳ hoàn cảnh nào. Quan niệm này dĩ nhiên không sai, nhưng nhiều người cảm thấy gượng ép khi không được thỏa sức bộc lộ "cái tôi" của mình. Đáng tiếc là từ năm 2000 trở về trước, kỹ thuật sản xuất game chưa đủ "nội công" để tạo ra những trò chơi cho phép lối chơi thay đổi theo cá tính của người chơi, theo kiểu Black & White hay Fable. Khi đó, "ông trùm" Peter Molyneux đã nghĩ ra một sáng kiến đầy bốc đồng: đảo ngược vai trò giữa thiện và ác. Kết quả của ý tưởng trên là sự ra đời Dungeon Keeper (sau này, một số ý tưởng trong game được Black & White học tập theo), trong đó người chơi sẽ là "kẻ xấu" đi tiêu diệt "người tốt", bao gồm những vị anh hùng và chú lùn trong một xứ sở thần tiên. Với ý tưởng đột phá trên, DK được mọi người chào đón nồng nhiệt và là tiền đề tốt cho phiên bản DK2 khi chuyển sang môi trường 3D.

Trong trò chơi này, người chơi đóng vai nhân vật phản diện Horn Reaper. Là kẻ cai trị thế giới ngầm, Horn Reaper mang tham vọng bành trướng thế lực của mình lên vương quốc cổ tích. Muốn đạt được tham vọng này không phải là chuyện dễ dàng, vì hắn phải tập hợp đủ những viên pha lê ma thuật trấn giữ vương quốc. Bằng cách xây dựng cho mình một căn cứ hùng mạnh, tập hợp đủ loại quái vật dưới địa ngục, thế lực đen tối của Horn Reaper bắt đầu trỗi dậy và lan tỏa khắp nơi để truy tìm tung tích của những viên pha lê quí giá. Từng bước từng bước, người chơi phải phát triển căn cứ thật vững chắc và dùng làm bàn đạp thâu tóm toàn bộ hai thế giới: trên cũng như dưới lòng đất...

Một lối chơi "lạ"

Kể ra cốt truyện DK2 khá đơn giản, nhưng lối chơi thì rất chi tiết. Toàn bộ cách chơi của DK2 có thể tóm tắt ngắn gọn như sau: người chơi sẽ bắt đầu "khăn gói" với một ít tiền và vài chú lùn làm nhân công. Sau đó tiến hành đục khoét các đường hầm, nới rộng ra thành những phòng ốc đủ kích cỡ, thu hút quân lính và bắt đầu đào lấn sang những công trình của phe đối phương để tiến hành xâm chiếm. Cách xây dựng trong DK2 rất hợp logic theo đúng trình tự, giả dụ muốn xây một căn phòng, người chơi phải dùng chuột vẽ sẵn các đường giới hạn, sau đó các nhân công sẽ tự động chạy đến phá đá, lát gạch và thắp sáng bằng những ngọn đuốc leo lét. Ứng với mỗi công đoạn, DK2 cho người chơi nhiều lựa chọn phong phú nhằm phát triển căn cứ theo những hướng thật độc đáo. Hoàn toàn không sắp đặt theo khuôn mẫu, người chơi có thể tự mình quyết định kích cỡ, số lượng và sáng tác ra một căn cứ phức tạp với nhiều đường liên thông giữa các phòng với nhau nếu thích, giúp giảm bớt thời gian điều phối quân nếu chẳng may bị tấn công bất ngờ. Ngoài ra còn có nhiều công trình khác cần cho sự phát triển của căn cứ như: ngân hàng lưu trữ vàng, lò rèn để nâng cấp... Tùy theo ý thích, bạn có thể cân đối số lượng cho thật hiệu quả. Trong đó, nhất thiết phải dành một chỗ quan trọng cho Dungeon Heart. Đây là công trình quan trọng nhất, là một dạng bể mana chứa toàn bộ năng lượng vận hành căn cứ. Bạn sẽ thua cuộc nếu công trình này bị đánh sập. Do đó, thông thường khu vực có chứa Dungeon Heart được bảo vệ rất kỹ lưỡng bằng nhiều hình thức khác nhau. Hoặc đây là nơi tập trung quân đông nhất, hoặc có nhiều bẫy nhất, còn nếu bạn là nhà kiến trúc giỏi, bạn có thể xây một mê cung thật lắt léo dẫn vào công trình này.

Ngoài Dungeon Heart, mỗi loại phòng trong game đều có liên quan mật thiết đến các loại binh chủng, quái vật. Game có khá nhiều loại quân nên số lượng nhà cũng tăng theo. Để triệu hồi được một loại quân nào đó, bạn phải đảm bảo cho chúng ba điều kiện: chỗ nghỉ ngơi, cung cấp đủ thức ăn và phòng dành riêng cho loại quân đó. Ví dụ Library dành cho Mage, hay Prison dành cho Skeleton... Mỗi loại quân mỗi khác và đa phần chỉ mạnh về một phương diện nhất định,

Tên game: DUNGEON KEEPER 2
Thể loại: Chiến thuật
Phát triển: Bullfrog Productions
Phát hành: Electronic Arts
Ngày phát hành: 07/07/1999
ESRB: Mature
Cấu hình: Pentium166 MHz hoặc tương đương, RAM 32 MB, VGA 2MB, HDD 300MB, OS: Windows 98 SE/ME/XP, 1CD.

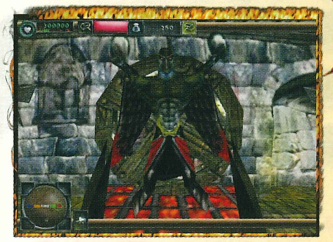
chẳng hạn Dark Elf chuyên xài cung nên rất sợ khi phải đối đầu với những đối thủ có tốc độ di chuyển nhanh, trong khi đó Mage nổi tiếng với những quả cầu lửa mạnh mẽ nhưng nhược điểm là máu ít và rất khó có cơ hội sống sót khi "giáp lá cà". Ngoài ra, để nâng cao đẳng cấp của quân (tăng sức khỏe, tầm sát thương, phép thuật mới) người chơi có thể thường xuyên cho chúng luyện tập thể lực hoặc tổ chức các trận giác đấu giữa các quân chủng với nhau. Tất nhiên, bên cạnh luyện tập, quân đội cũng cần được giải trí để xả xì-trét bằng cách cho chúng... "nhảy disco" trong các sòng bạc do người chơi tự xây và ngồi chơi xơi nước chờ lợi nhuận từ từ chảy vào túi.

Nói về tài nguyên thì trong game chỉ có một loại duy nhất: vàng. Bạn chỉ thu được khi đào trúng các cụm vàng, thường nằm rải rác gần xung quanh bản đồ. Vai trò của vàng rất quan trọng, ngoài việc dùng làm chi phí khi xây dựng căn cứ, đó còn là "tiền lương" cho quân lính của bạn. Số lượng vàng cần chi trả tỷ lệ thuận với số lính trong quân đội và nhân công bạn có. Nếu không có đủ vàng trả lương cho quân đội trong một thời gian dài, chúng sẽ bất mãn và lơ là chiến đấu hay tệ hơn là rời bỏ căn cứ... Theo ý kiến riêng, chế độ tiền lương này chắc được thêm vào để tránh tình trạng người chơi "đầu cơ tích trữ", rồi đem quân ò ạt đi chinh phạt.

Bàn về AI của game, phải nói là khá thú vị. Tuy đối thủ của bạn ở thế bị động, nhưng chúng hoàn toàn không ngu ngốc mà còn biết phản công, hay cao hơn là tự động... đào hang đến tấn công trước. Để chống trả, DK2 cung cấp rất nhiều loại bẫy cho người chơi sử dụng để bảo vệ căn cứ của mình. Đó có thể là loại bẫy "phổ thông" như: bẫy chông, còi hụ, chụp lồng... cho đến những loại bẫy phức tạp hơn: làm đóng băng đối thủ, giật điện hay "siêu" hơn nữa là bẫy đá lăn dọc theo đường hầm có khả năng đè bẹp bất cứ thứ gì trên đường (cả quân ta lẫn phía bên kia)! Cũng như các loại quân, mỗi loại bẫy đều có ưu và khuyết điểm riêng. Ví dụ, bẫy sét mạnh nhưng thời gian nạp điện hơi lâu, tương tự cho các khẩu đại bác bắn theo đường thẳng nên khó trúng mục tiêu. Do đó, mỗi loại bẫy cần phải được sử dụng một cách có tính toán trước. Thích nhất là người chơi có quyền lắp đặt các loại bẫy này theo ý riêng, nếu phối hợp hiệu quả, bạn có thể tiêu diệt hoàn toàn đối phương trong nháy mắt, mà không tốn một đơn vị lính nào.

Hình ảnh khá – âm thanh hay

Vượt trội hơn so với phiên bản 2D đầu tiên, DK2 được đặt trong môi trường 3 chiều thực. Nghĩa là người chơi có thể xoay tròn và phóng to thu nhỏ khung hình tùy thích. Tính năng này rất hữu ích: bạn có



thể chiêm ngưỡng toàn bộ thành lũy của mình dưới mọi góc độ khác nhau, hay chọn một góc nhìn thích hợp khi tiến hành xâm lược. Không hiểu có phải đây là "đặc điểm chung" của dòng game mang "nhãn hiệu" Bullfrog hay không, nhưng DK2 có một tính năng rất thú vị giống với trò Sim Theme Park: bạn có thể chọn bất kỳ một nhân vật nào trên màn hình để nhìn thế giới xung quanh bằng chính con mắt của nhân vật đó. Thật ra, đây là phép thuật Possesion mà bạn có thể học được trong trò chơi, được sử dụng khi bạn muốn tự thực hiện các chiến thuật của riêng mình như đánh úp, dụ đối thủ... giống hệt như khi chơi một trò chơi hành động góc nhìn thứ nhất. Tuy chức năng này thuộc về cách chơi, nhưng do tính chất độc đáo nên người viết cố tình giới thiệu ở phần đồ họa nhằm nêu bật được ưu điểm đó. Bằng việc sử dụng chức năng Possession, người chơi được tự do ngắm nhìn các phòng ốc do mình thiết kế, được quan sát toàn bộ mọi ngóc ngách trong mê cung dưới những hiệu ứng ánh sáng tương phản, làm cho khung cảnh thêm phần huyền ảo hay rực rỡ dưới ánh sáng hắt ra từ Dungeon Heart, hay cảm giác lạnh lẽo do sắc xanh thẫm của bốn bức tường nhà ngục ...

Suốt trò chơi, duy nhất chỉ có một bản nhạc nền tiết tấu nhanh, lúc bạn triệu hồi được Horn Reaper. Nhưng không vì thế mà mặt âm thanh của DK2 bị giảm sút. Âm hưởng chủ đạo trong trò chơi là tạo một khung cảnh u ám, nên chủ yếu bạn chỉ nghe thấy tiếng vọng, tiếng gió hú vi vu từ bốn phía. Đặc biệt, khi chuyển sang góc nhìn người thứ nhất, nếu chịu khó đi du khảo xa khỏi căn cứ, bạn còn nghe thấy nhiều âm thanh rất tinh tế của môi trường, chẳng hạn tiếng nước nhiễu từ thạch nhũ xuống lớp nước dưới chân nghe lõm bõm, nghe tiếng lửa bập bùng bên tai khi đi ngang qua một ngọn đuốc, rồi cả tiếng ùng ục lúc bước đi trên dòng dung nham nóng chảy...

DUNGEON KEEPER 2™

Ưu
- Đồ họa đẹp, không yêu cầu cấu hình cao.
- Cách chơi ngộ nghĩnh với hai góc nhìn.
- Yếu tố hài hước xuất hiện ngẫu nhiên trong game

Khuyết
- Giao diện điều khiển hơi khó nắm bắt.

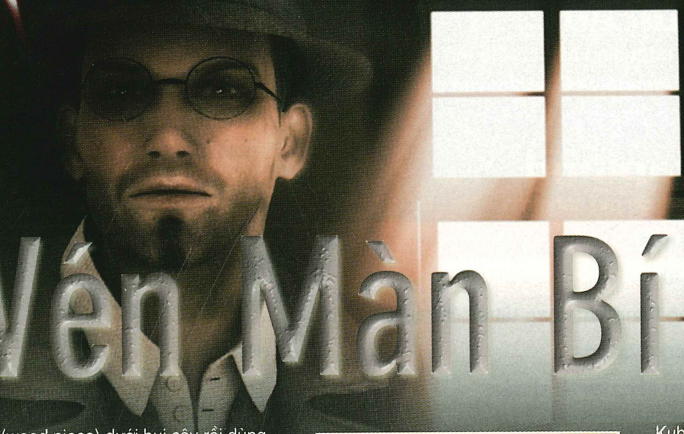
Kết luận

Thật đáng tiếc là dự án DK3 đã bị hủy bỏ vì một số lý do khách quan, nên chúng ta không có cơ hội tiếp tục đắm mình trong thế giới của Peter Molyneux. Tuy nhiên, chúng ta cũng phải cảm ơn Peter, vì DK2 là một trong những game đặt "nền móng" khai sinh một dòng game mới - God Game, dòng game đặc trưng cho tên tuổi của Peter Molyneux. Nếu không có những trò chơi như DK mở đường, ắt hẳn không thể có được Black & White gây tiếng vang, hay Fable làm điên đảo hệ console, còn bạn được hóa thân hoàn toàn vào nhân vật của God Game.

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Tên game: Still Life
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: Microids
Phát hành: The Adventure Company
Ngày phát hành: 15/04/2005
ESRB: Mature
Cấu hình: PIII 800 MHz hoặc tương đương, RAM 128MB, VGA 32MB, HDD 600MB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 2CD.

Still Life



MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

[Kỳ 2]

Vén Màn Bí Mật

CHƯƠNG 4: JACK THE RIPPER'S BEDROOM

Chúng ta quay trở về với cuộc nói chuyện giữa Gus và Vladanna

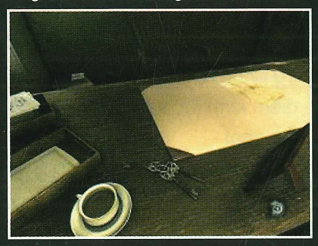
1 Cô gái đưa cho Gus bức phác thảo chân dung kẻ sát nhân và cung cấp thông tin về họa sĩ Mark Ackerman.

2 Rời Yunky yard, bạn chọn điểm đến mới xuất hiện trên bản đồ: nhà họa sĩ Mark. Gõ cửa ngôi nhà đầu tiên để gặp Mark và tình cờ biết Apolina đang làm mẫu vẽ cho anh ta.

3 Đến đồn cảnh sát nói chuyện với Stasek xin gặp thanh tra Skalnic để tìm thêm thông tin về Mark nhưng không nhận được sự hợp tác của viên thanh tra này. Một trận tranh cãi nổ ra và Skalnic rời khỏi văn phòng. Làm sao để lấy được tài liệu của Skalnic bây giờ? Bạn hãy nói chuyện với Stasek một lần nữa để nhận được lời gợi ý của anh ta.

4 Đi vòng qua cánh cửa bên hông đồn cảnh sát, trèo lên dàn giáo xây dựng để leo lên cửa sổ phòng làm việc Skalnic nhưng không may dây bị đứt. Bạn cột dây lại bằng cánh nhặt khúc gỗ (wood piece) dưới bụi cây rồi dùng dây thừng cột lại và quăng chúng lên dàn giáo.

5 Vào văn phòng, lấy chùm chìa khóa trên bàn làm việc, mở tủ hồ sơ lấy được thêm một chiếc nhẫn (metallic rings) và 2 tấm hình chụp hiện trường vụ án ở Burnt neighborhood và Bridge.

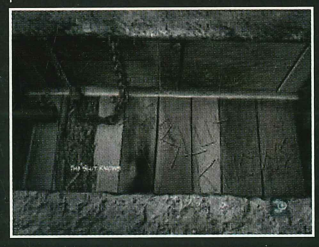


6 Bridge: đi xuống dưới cầu gặp IDA, sau khi IDA rời khỏi, bạn dùng bức ảnh so sánh với khung cảnh hiện tại và tìm ra sự khác biệt là chiếc ghế dưới gầm cầu đã bị thay đổi. Vậy chiếc ghế cũ ở đâu?

7 Đến bãi phế liệu hỏi Peter, anh ta sẽ chỉ bạn nơi lấy chiếc nhẫn thứ 3.

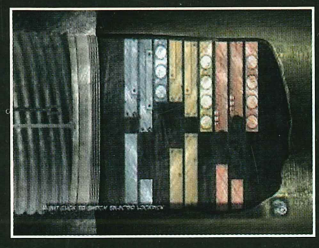
8 Quay về Burnt Neighborhood để so sánh bức ảnh còn lại, điểm khác nhau là lượng nước trong hồ. Chú ý

trong bức ảnh Milena và Skalnic đang nói chuyện với nhau. Vậy tiếp theo bạn phải đi tìm Milena.



9 Park: Milena cho biết cô ta thấy Skalnic ném vật gì đó xuống cống. Quay lại hiện trường, đi xuống cống nhặt chiếc nhẫn thứ 4.

10 Rời khỏi Burnt Neighborhood, Milena nhờ Gus tìm Apolina, cô ta đang làm mẫu ở nhà Mark. Đến nhà Mark nhưng cửa bị khóa, bây giờ thì cái mở khóa (lock picking) mà ông



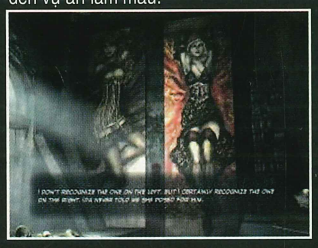
Kubina cho bạn có ích rồi.

11 Đồ mở khóa gồm 2 cây lẫy khóa và bạn phải dùng chúng để đẩy các thanh khóa về 2 phía để mở cửa. Đánh số thứ tự cho các thanh khóa và thực hiện như sau:

Ghi chú: C là chuyển qua lại giữa 2 cây lẫy khóa.

1, C, 10, C, 2, C, 3, 4, C, 12, C, 5, C, 6, 4, C, 14, 12, C, 14, C, 7, 4, 15, C, 4, C, 6, 6, 14, C, 7, C, 13, 13, C, 6, 6, 8, C, 9.

12 Xong, bước vào bên trong nhà Mark chú ý các bức tranh trên tường đều do các cô gái có liên quan đến vụ án làm mẫu.



13 Đi đến phía trái màn hình lấy cuốn sách trên bàn, đến giá vẽ lấy bức điện tín (Bell's telegram) và xem xét cái ghế dưới tấm rèm đỏ: có dấu máu. Quay về công viên, trấn an Milena.

14 Đến đồn cảnh sát, Gus vô tình nghe được cuộc thương lượng giữa người phụ tá của cha Mark và Skalnic, xem đoạn cảnh cắt.

(Còn tiếp)

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

CheatCode

Juiced

Game chỉ có một mã duy nhất giúp bạn có thể mở tất cả các xe và các màn đua trong chế độ Arcade và Custom: vào phần Cheat, nhập mã: "PINT".

Scrapland

Nhấn tổ hợp phím: Ctrl và ~ để mở bảng mã.

Mã	Kết quả
/god	Bất tử
/freeze	Đóng băng bất động tất cả (trừ bạn)
/unfreeze	Bỏ đóng băng
/Scrap.SetMoney #	Thêm tiền vào tài khoản, #: số tiền bạn cần
/free	Bỏ các đoạn phim cắt cảnh
/stop	Dừng game
/go	Tiếp tục game
/speed #	Tăng giảm tốc độ game (#: số càng lớn game càng chậm)

Brothers in Arms 2

Đầu tiên bạn vào game tạo một profile và đặt tên theo ý thích, chơi một lúc rồi thoát khỏi game.

Để kích hoạt bảng điều khiển cheat bạn làm như sau:

• Trong cửa sổ Window Explorer chọn menu Tools -> View -> đánh dấu chọn vào mục "Show hidden files and folders"

• Vào C:\Documents and Setting\<Tên tài khoản của bạn>\Application Data\Gearbox Software\Earned In Blood\<Tên profile>

• Mở file EiB.ini bằng Notepad.

• Tìm đến dòng sau và thay đổi giá trị của chúng:

Consolekey = 0 đổi thành Consolekey = 192.

bEnableDebugConsoleAndMenu = Fasle đổi thành bEnableDebugConsoleAndMenu = True.

• Lưu lại và thoát ra.

• Load trò chơi với profile bạn vừa tạo. Sau đó, bạn ấn phím ~ để mở bản điều khiển trong game.

Nhập vào các cheat sau:

Mã	Kết quả
Allammo	Thêm đạn
Ghost	Xuyên tường, bay, bất tử.
Allweapons	Thêm tất cả các loại vũ khí
fly	Bay
walk	Hủy mã bay
Blindenemies 1	Đối phương không nhìn thấy bạn
Blindenemies 0	Tắt blindenemies.

Drangonshard

Trong khi chơi, nhấn phím [Enter] để mở hộp thoại và nhập các đoạn mã sau:

Mã	Kết quả
Disablecheats	Tắt cheat
enablecheats	Kích hoạt cheat
-shards #	Giảm thủy tinh
+shards #	Tăng thủy tinh (tối đa 99999)
-gold #	Giảm vàng
+gold #	Thêm vàng (tối đa 99999)
-exp #	Giảm điểm kinh nghiệm
+exp #	Tăng điểm kinh nghiệm, (tối đa 99000)
-level #	Giảm level của đơn vị quân được chọn
+level #	Tăng level của đơn vị quân được chọn (tối đa là 4 + với level hiện hành của đơn vị quân là 5)
Fastbuild 1	Bật xây nhanh
Fastbuild 0	Tắt xây nhanh
+all #	Thêm tất cả tài nguyên.
Victory	Thắng màn chơi

 # là số mà người chơi nhập vào.

X-Men Legends II Unlockables

Mở các nhân vật bí ẩn:

Nhân vật	Cách thực hiện
Deadpool	Hoàn tất trò chơi
Professor X	Hoàn tất các nhiệm vụ Danger Room

Tăng điểm cho nhóm:

Điểm tăng	Cách thực hiện
Thêm 5% điểm XP kiếm được	Lập nhóm gồm Nighcrawler, Sunfire, Toad, Deadpool hay Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch, Toad.
Tự phục hồi lại 20 điểm sinh lực sau mỗi lần chết	Lập nhóm gồm Juggernaut, Sunfire, Toad, Deadpool, Rogue hay Cyclops, Jean Grey, Gambit, Rogue.
Sức phá hủy tăng thêm 5%	Lập nhóm gồm Gambit, Bishop, Cyclops, Iron Man hay Bishop, Deadpool, Nightcrawler, Cambit.
Tăng kháng tất cả thêm 10	Lập nhóm gồm Storm, Iceman, Sunfire, Magneto.
Tăng tất cả những statistics thêm 10	Lập nhóm gồm Colossus, Juggernaut, Iron Man, Magneto.
Tăng 15% sinh mệnh cho nhóm	Lập nhóm gồm Iron Man, Scarlet Witch, Wolverine, Bishop hay Nightclawler, Storm, Colossus, Sunfire.

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

HOTGAME SHOP
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373 - 0904.33.11.22
Email : quocdaivn@yahoo.com
Website : www.hotgameshop.net

PSP (Value Pack : 3,9 triệu) - PSP (Standard Pack : 3,42 triệu)
Loa , case Logitech - Thẻ nhớ Duo 512MB / 1GB / 2GB : 50 / 85 / 130 USD

GAME CUBE : 2 triệu - XBOX : 3,4 triệu - GAMEBOY MICRO : 1,85 triệu
PS2 : 3,3 triệu - Tay PS2 , card Save : 280.000 - Tay XBOX : 400.000 - EZ Flash 256 : 1 triệu
Cổng chuyển tay PS2 vào PC - Quạt tản nhiệt cho PS2 Slim - Cổng cắm Mouse PC cho máy XBOX
Chi nhánh tại TP HCM : 113 / 842 / 4 Nguyễn Kiệm - Phường 3 - Quận Gò Vấp (Tel : 0903.632.500)

Những bộ cánh thời thượng

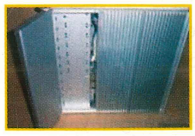
"Thiết kế độc đáo và phải đậm chất game" là tiêu chí để các game thủ chọn mua "bộ giáp". Nắm bắt rất rõ yêu cầu của game thủ, nhà sản xuất thùng máy tính đã cho ra mắt hàng loạt các mẫu độc đáo từ dáng vẻ bên ngoài cho tới cách bố trí, lắp đặt thiết bị bên trong.

Thermaltake Tai-Chi

Dạng thùng đứng cao, thùng máy Tai-Chi của Thermaltake thiết kế nhiều rãnh dài suốt thùng máy nên trông giống một tấm tản nhiệt cỡ lớn. Mặt trước dạng gợn sóng với hai cánh cửa sơn màu trắng đen tương phản. Đằng sau hai cánh cửa là gì? Trên cùng có hai nút điều khiển chính: Power và Reset và lưới tổ ong thoát nhiệt. Ngay bên dưới là 6 hộc gắn ổ đĩa quang và khoang rộng rãi gắn được ba đĩa cứng cùng lúc; giữ mát cho khoang này là quạt 120mm, tốc độ 1300 rpm, quạt chạy rất êm (khoảng 17 dBA) và có đèn LED màu xanh trang trí. Với quạt này, chuyện tải nhiệt cho ổ cứng không còn gì phải lo ngại. Tai-Chi còn có hộc chứa vật dụng nhỏ như tuốc-nơ-vít, ốc... bố trí ngay bên dưới quạt mặt trước thùng máy. Tính tiện dụng của "bộ cánh" này được thể hiện rõ hơn qua việc thiết kế cửa đóng mở ở mặt bên ("khóa" bằng ốc vít) và có đến hai cửa (cửa lớn chiếm 2/3 diện tích). Mặt bên đối diện cũng có cánh cửa nhỏ, mở lộ ra khoang đĩa cứng. Nhờ cửa đóng mở, bạn có thể tháo lắp các thiết bị bên trong khá dễ dàng, tiện lợi mà không cần phải tháo rời hẳn hai nắp đậy như những thùng máy khác. Ngoài quạt tản nhiệt mặt trước, Tai-Chi có thêm một quạt tương tự gắn bên trong thùng máy và hướng ra phía sau. Những cổng giao tiếp thông dụng như USB, IEEE 1394 và hai ngõ xuất/nhập âm thanh được đặt ở mặt trên thùng máy.

Mặt trước Tai-Chi

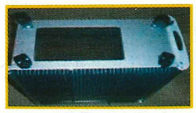
Mặt hông phải



Mặt hông trái

Hộc nhỏ đựng đồ

Hộc gắn HDD



Mặt đáy với 4 bánh xe

Kiểu dáng hợp thời trang, dễ dàng tháo lắp thiết bị ngoại vi và không gian 600x263x546mm đủ cho tất cả thiết bị. Nếu chưa yên tâm về việc giải nhiệt, bạn có thể bố trí thêm quạt ở mặt hông trái hoặc đặt mua cho Tai-Chi phụ kiện tản nhiệt nước. Tuy nhiên, Tai-Chi khá nặng (17kg) nên để di chuyển được dễ dàng, Thermaltake gắn dưới thùng máy này bốn bánh xe.

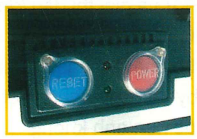
Cooler Master Ammo 533

Ammo 533 của Cooler Master không kém phần hấp dẫn bởi trông như va-li hạt nhân dã chiến. Mặt trước màu bạc, được thiết kế như bàn cờ và hợp "tông" với ba khung lưới thoát nhiệt bên dưới. Phần khung làm bằng thép đen, được nẹp khung nhựa xám bốn góc thêm phần chắc chắn và cứng cáp. Hai nút nhấn Power và Reset nổi bật màu xanh, đỏ và nhô hẳn ở nắp trên thùng máy. Chúng được bảo vệ bằng nắp nhựa trong để tránh những cú nhấn vô ý và khá giống hai nút kích hoạt tên lửa hạt nhân. Phần nắp đậy bên trái với hình chữ nhật lớn viền xung quanh, cũng được thiết kế dạng lưới mắt cáo để tản nhiệt bên trong thùng máy tốt hơn và giúp bạn nhìn thấy những thiết bị bên trong. Cũng như những thùng máy khác, Ammo 533 không thể thiếu những cổng giao tiếp USB, IEEE 1394... (tập trung ở hông bên phải). Một dấu ấn quân đội khác mà bạn sẽ bắt gặp trên nắp máy bên phải: logo cảnh báo... chất phóng xạ nguy hiểm.

Mặt phải

Mặt trái

Mặt trước



Hai nút Reset và Power

Dáng vẻ bên ngoài khá chắc chắn và cứng cáp, thế còn bên trong? Khoảng không gian 485x215x460 mm vừa đủ cho các thiết bị và đặc biệt, chúng được bố trí hợp lý, phân chia thành nhiều khu vực rõ ràng. Không dùng ốc vít, các thiết bị hầu hết được cố định bằng chốt nhựa nên tháo lắp khá dễ dàng. Để tản nhiệt cho các thiết bị bên trong, Cooler Master bố trí một quạt 120mm với tốc độ quay 1.200 rpm ở phía trước khoang lắp ổ cứng. Không như bộ cánh Tai-Chi, bộ cánh Ammo 533 có trọng lượng nhỏ, nhẹ hơn khá nhiều: chỉ khoảng 10 kg và bạn có thể xách đi "chiến đấu" khắp nơi bởi quai xách phía trên chịu tải đến 25kg.

Lời kết

Nhìn chung, cả hai bộ cánh Tai-Chi và Ammo 533 đều đạt điểm cao về kiểu dáng, chất lượng và khả năng tản nhiệt. Vì vậy chúng được đánh giá khá cao trên một số trang web thế giới chuyên về phần cứng như www.hardwarezone.com, www.bigbruin.com. Tai-Chi tỏ ra vượt trội hơn Ammo 533 về khả năng tản nhiệt vì có khoảng không gian rộng rãi và quạt tốc độ cao.

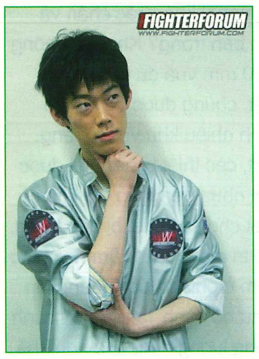
XUÂN TÙNG
xuan.tung@but-tre.com

TRẬN THƯ HÙNG
4K^Grubby vs Spirit_Moon

Được dân Warcraft đánh giá là hấp dẫn hơn cả vòng chung kết WCG, trận đấu giữa hai "gosu" Warcraft thế giới đã thu hút rất đông gamer quan tâm. Chỉ 2 ngày sau trận chiến, replay về trận đối đầu (5 ván) của họ đã được tải về hơn... 6000 lần trên trang web chuyên về replay nổi tiếng www.wcreplays.com.

Nằm trong khuôn khổ giải thi đấu WC3L, trận chung kết hôm 19/10/05 thực sự là một ngày hội. Một sự kiện lớn với toàn thể dân "ghiền" Warcraft III: cuộc đối đầu giữa hai cao thủ lừng danh là 4K^Grubby và Spirit_Moon. Có thể nói đây là trận đấu được mong chờ nhiều nhất từ trước đến nay, ngay khi tin này được đưa lên mạng trước ngày thi đấu 1 tuần, các fan đã "sốt sắng" đưa ra những dự đoán về kết quả của trận đấu, thể hiện lòng nhiệt huyết và sự mong chờ trước hai game thủ có phong cách chơi Warcraft hay nhất thế giới này.

4K^Grubby, tên thật là Manuel Schenkhuizen, 19 tuổi, người Hà Lan, là thành viên của Clan 4K. Đối với Grubby, dân Warcraft không còn lạ gì thành tích của anh: 1 cao thủ Orc, đương kim vô địch WCG 2004 và cũng là chủ nhân của nhiều giải thưởng khác như hạng nhất ESWC 2005, Revelcell Masters, CPL Turkey... Anh cũng được e-Sport bình chọn là game thủ tài năng của năm 2005. Hiện, anh đang là ứng cử viên sáng giá cho chức vô địch WCG năm nay.



Còn **Spirit_Moon**, tên thật của anh là Jae Ho Jang, người Hàn Quốc, 19 tuổi, thành viên Clan WCB. Với chiến thắng 3:0 tại vòng chung kết WEG 2005, anh hiện là 1 trong 3 ngôi sao lớn của làng Warcraft thế giới. Là một tay chơi Night Elf có hạng, anh cũng đã đạt được nhiều giải thưởng như vô địch WEG Season I & II, MWL Season I, MBC PLV và giải thi đấu lớn tại Hàn Quốc là IGE Leagues. Giới hâm mộ Warcraft ở châu Á, đặc biệt là Hàn Quốc, từng hi vọng anh sẽ đánh bại Grubby tại vòng chung kết WCG 2005, nhưng do thua 4K-Fov tại Hàn Quốc nên anh không thể tham dự WCG năm nay được. Do vậy, trận chung kết WC3L chính là một dịp tốt để 2 gosu này thi thố tài năng với nhau.

Đếm ngược đồng hồ...

Ngày 19/10, còn đến hơn 18 tiếng nữa mới đến giờ thi đấu nhưng không khí nóng bỏng và cuồng nhiệt của các fan càng lúc càng lớn. Trên trang *www.replays.net*, đồng hồ đếm ngược thời gian thi đấu cứ lùi dần, lùi dần... việc gì đến cũng sẽ đến. Vào lúc 5h MP CEST (11h PM theo giờ Việt Nam), trận đấu được bắt đầu, Grubby chọn Orc và Moon chọn Night Elf sở trường của mình.

Ở ván game thứ nhất (bản đồ Secret Valley) và thứ hai (bản đồ Echo Isles), Moon với chiến thuật "mass" Druid of the Talon đã thổi bay 2 Hero của Grubby lên trời và hạ sát từng đàn Raider của anh, Grubby bị thua ở hai game đầu với thời gian 23 và 14 phút. Moon đã có khởi đầu khá tốt đẹp khi thắng 2 trận liên tiếp . Sang ván thứ ba (bản đồ Malestrom_WEG), vẫn chiến thuật "mass" Druid of the Talon, nhưng do Grubby dùng Raider sang phá mỏ phụ của Moon, trong khi anh đã chiếm được một mỏ khác ở phía trên bản đồ. Do thiếu vàng, nên Moon đã không thể chống đỡ cả bầy Raider vào "cào" nhà mình. Tỷ số 2:1, cuối cùng thì Grubby cũng đã có 1 trận thắng và có vẻ như anh ta đã tìm được đường đi cho mình. Đến ván thứ tư (bản đồ Twisted Meadows), Grubby thay đổi chiến thuật, dùng Grunt và xe bắn đá lên đánh Moon lúc anh chưa kịp nâng cấp cho Druid of the Talon. Nhưng Moon đã thủ vững trước những đợt tấn công của Grubby, đồng thời mua Hero thứ 3 sang đánh nhà Grubby. Do quá liều lĩnh trong chiến thuật khiến không còn lính, nên Grubby 1 lần nữa thua trận. Tỷ số lúc này đã là Moon (3): Grubby (1). Tuy chưa là ván cuối nhưng kết quả thắng thua đã quá rõ và trận cuối cùng chỉ mang tính thủ tục tượng trưng mà thôi.

Ở trận cuối cùng (bản đồ Gnoll Wood), 2 đấu thủ đổi phe. Moon sử dụng quân Orc, còn Grubby điều khiển quân Night Elf. Grubby điều khiển Night Elf cũng khá tốt nên chiếm ưu thế hơn, trong khi Moon có vẻ lúng túng vì không quen sử dụng quân Orc, sau 12 phút thì Moon đành đầu hàng. Tỷ số 3:2 chung cuộc đã đưa Moon đến với chiến thắng WC3L năm nay.

Cả hai đều "thắng"

Nhìn chung, trận chung kết đã diễn ra tốt đẹp. Moon đã thi đấu với một phong độ khá tốt, anh đã làm hài lòng các fan của mình bằng một lối chơi đầy tự tin và bản lĩnh, cùng với APM khá cao (250~300), Moon hoàn toàn xứng đáng với chiến thắng này. Việc đánh bại Grubby cũng đã đưa anh lên ngôi vị đỉnh cao trong làng Warcraft thế giới. Là một fan của Spirit_Moon, tôi chắc rằng anh ta sẽ càng tiến xa hơn trong sự nghiệp Warcraft của mình. Về phần Grubby, anh cũng đã có một trận đấu thật tuyệt trước thềm WCG năm nay. Hi vọng qua trận thua hôm đó, Grubby sẽ có thêm những kinh nghiệm quý báu để chuẩn bị tốt hơn trước những gamer đến từ khắp thế giới vào tháng 11 tới.

KIM LONG
Kim_long512@yahoo.com

Nếu muốn xem replay của trận chung kết WC3L này, bạn hãy vào địa chỉ sau để download về *http://www.wcreplays.com/scene.php?get=284*.

Đồ chơi console "hot"

Chúng ta cũng biết, thế giới game không chỉ có PC mà còn nhiều vùng đất khác như máy chơi game console, máy chơi game di động và thậm chí ĐTDĐ... Trong khuôn khổ bài viết này, mời các bạn mở rộng thông tin về các loại máy chơi game chuyên dụng thế hệ mới và đang "hot".

Khái niệm console không xa lạ gì, nhưng nổi đình nổi đám nhất là 3 "đứa con cưng" của 3 đại gia trong lĩnh vực giải trí là Xbox của Microsoft, PlayStation của Sony và GameCube của Nintendo. Tuy làm mưa làm gió trong vài năm qua nhưng dân gian có câu "Hậu sinh khả uý" và đó là những ngôi sao mới: Xbox 360, PlayStation 3 và Revolution.

Microsoft Xbox 360

Sau nhiều tháng ỡm ờ, Microsoft cuối cùng cũng đã chính thức công bố Xbox thế hệ mới. Đây thực chất là một PC rất mạnh và tinh xảo, được ngụy trang thông minh dưới dạng console. Sản phẩm mới được trình làng đêm 12/5 trong một chương trình rất sôi động trên kênh MTV, với sự tham gia của diễn viên Elijah Woods (phim The Lord of the Rings).

Xbox 360 mang thiết kế cong dài và láng bóng. Microsoft cho biết sản phẩm này có thể đóng vai trò trung tâm trong một ngôi nhà số nối mạng, thay thế cho các cỗ máy PC kiểu Media Center. Sử dụng chip 3 lõi IBM PowerPC với tốc độ 3,2 GHz, 512 MB GDDR3 RAM, bộ Xbox mới có đủ sức mạnh để sánh với những máy tính mạnh nhất hiện nay. Tính năng đồ họa cũng rất đáng chú ý với chip ATI GPU tốc độ 500MHz; 10MB DRAM nhúng và 512MB bộ nhớ.

Xbox 360=máy tính+ bộ điều khiển game

Xbox 360 còn có ổ DVD-ROM 12X hai lớp, ba cổng USB 2.0, hai khe cắm thẻ nhớ, hỗ trợ 4 tay điều khiển game không dây; tương thích một loạt định dạng DVD và CD. Dân sành công nghệ sẽ có thể truyền nội dung từ các thiết bị cá nhân di động hoặc máy tính chạy Windows XP hoặc tách (rip) nhạc vào một ổ cứng 20 GB (có thể tháo rời và nâng cấp) của Xbox 360. Xbox 360 có sẵn cổng Ethernet và hỗ trợ chuẩn không dây Wi-Fi 802.11 a/b/g.

Theo thông tin từ Microsoft, Xbox 360 được chính thức bán ra thị trường cuối năm này vào ngày 22/11 tại Bắc Mỹ, 02/12 ở châu Âu và 10/12 tại Nhật, Microsoft sẽ cho phép khách hàng truy nhập miễn phí dịch vụ Xbox Live trực tuyến để download nội dung và chat. Những thuê bao Xbox Live đăng ký trả tiền sẽ được xếp hạng "Vàng" và được hưởng những dịch vụ cao cấp. Đang có một số tựa game được phát triển cho Xbox 360 như Quake 4, Halo 3, The Elder scroll 4...

Sony PlayStation 3

Sony tung ra con át chủ bài PlayStation 3 (PS3) hôm 16/5 tại Los Angeles (Mỹ). Dòng máy hỗ trợ định dạng đĩa Blu-ray này được coi là rất mạnh với hình ảnh động có độ nét cao.

PS3 dùng bộ xử lý (BXL) Cell do IBM, Sony và Toshiba phát triển. Chip này có 9 processor! Công nghệ của Cell có thể xử lý nhanh gấp 10 lần các bộ vi xử lý trước nên PS3 có khả năng chạy đồng thời nhiều chương trình. Khả năng đồ họa trong PS3 tinh tế tới mức cho phép đổ bóng theo sự thay đổi của các vật thể và có khả năng tạo sự phản chiếu của ánh sáng trong mắt nhân vật. Đó là nhờ sức mạnh của BXL đồ họa RSX, dựa trên công nghệ của NVIDIA với 512MB bộ nhớ và khả năng xử lý điểm ảnh 128 bit, độ phân giải 1080p. RSX được sản xuất bằng công nghệ 90 nm với 8 lớp và hơn 300 triệu transistor. PS3 được trang bị chip nhớ XDR RAM 512MB của Samsung có tốc độ 9,6GB/s đạt tốc độ trung bình 4,8GB/s ở hiệu điện thế 1,8v. PS3 được trang bị ổ cứng 80GB.

Bộ công cụ giải trí PlayStation 3 của Sony

Với cổng Ethernet tích hợp, game thủ có thể vừa chơi, vừa chat hay lướt web, xem hình, nghe nhạc. Điều đặc biệt là PS3 có thể linh động chơi những trò được thiết kế cho dòng máy PlayStation 1 và 2.

Hiện đang có một số tựa game được phát triển cho PS3 như Metai Gear Solid 4, Devil May Cry 4, Killzone 2...

Nintendo Revolution

Không nổi đình nổi đám như Microsoft và Sony, Nitendo có vẻ âm thầm với Revolution và chưa cung cấp nhiều thông tin.

Revolution dùng loại ổ có thể chạy các đĩa quang mới 12", đĩa GameCube truyền thống và cả DVD. Bộ console này có BXL trung tâm với tên mã "Broadway" dựa trên PowerPC của IBM và BXL đồ họa do hãng ATI Technologies thiết kế với tên gọi mỹ miều là "Hollywood". Satoru Iwata, Chủ tịch Nintendo, cho biết đây là công cụ chơi game nhỏ nhất từ trước đến nay của hãng, chỉ bằng 3 đầu DVD tiêu chuẩn gộp vào; máy có thể đặt thẳng đứng hay nằm ngang.

Revolution có bộ nhớ flash 512MB, hai cổng USB 2.0 và hỗ trợ kết nối mạng không dây; trên máy còn có khe cắm thẻ nhớ. Nintendo còn lập kế hoạch nâng cấp dịch vụ kết nối Wi-Fi (đang hợp tác với GameSpy) để hỗ trợ chơi game trực tuyến.

Nintendo cũng mới công bố thêm thông tin về loại tay cầm điều khiển cho Revolution giống như thiết bị điều khiển từ xa. Bộ điều khiển có một khe cắm đặc biệt dùng để liên kết nhiều thiết bị ngoại vi khác nhau. Một trong số đó là cần analog. Đây chính là điểm mới lạ mà Nintendo sáng tạo để hỗ trợ khả năng đa dụng cho thiết bị.

Máy Revolution

Với những gì được trang bị, hẳn những người em này sẽ đem đến cho chúng ta các màn trình diễn hoành tráng, ấn tượng và mượt hơn nhiều (xem chi tiết tại *www.gametrailer.com*). Hiện cả 3 sản phẩm trên đều chưa có giá.

zeldras@gmail.com

Download Volunteer NOW!

SEA GAMES 23
VÀ NHỮNG TRÁI TIM VÕ LÂM

Cả nước đang hướng về đội tuyển bóng đá Việt Nam tham dự SEA Games 23 tại Philippines, còn các game thủ Võ Lâm Truyền Kỳ thì sao? Một phong cách rất... "khác"!

SEA Games năm nay, các "hảo thủ" Võ Lâm Truyền Kỳ có dịp thể hiện tình cảm của mình đối với đội tuyển bóng đá nam bằng cách gửi tin nhắn tham gia các trò chơi dự đoán kết quả đến tổng đài tin nhắn 996, công ty VinaGame sẽ trực tiếp ủng hộ đội tuyển bóng đá nam của Việt Nam 50đ cho mỗi tin nhắn hợp lệ. Những phần quà hấp dẫn từ VinaGame và tạp chí Thế Giới Game đang chờ đợi các "cao thủ" thông qua 03 trò chơi, đó là: dự đoán đúng kết quả từng trận đấu bóng đá nam; dự đoán đúng thứ hạng của đội bóng đá nam và dự đoán đúng đội vô địch bóng đá nam tại Sea Games 23. Tổng giá trị giải thưởng cho các trò chơi này là hơn 15 triệu đồng, bao gồm cả giải thưởng từ tạp chí Thế Giới Vi Tính là một năm tạp chí Thế Giới Game, đó là chưa kể đến hàng trăm các item vô giá trong thế giới Võ Lâm Truyền Kỳ.

Ngoài ra, các bang hội Võ Lâm Truyền Kỳ còn có cơ hội thu thập một số ngân lượng "kha khá" vào quỹ bang hội của mình bằng cách gửi các "hình chụp" (trong game) cảnh bang hội tụ tập, diễu hành hay tạo hình thể hiện tinh thần ủng hộ đoàn Việt Nam tham dự SEA Games 23.

Một hoạt động khác của Võ Lâm Truyền Kỳ cũng rất ấn tượng nhằm phục vụ tất cả các "bằng hữu" trong dịp này là dịch vụ truyền tin nóng về kết quả các trận đấu bóng đá (tất nhiên là miễn phí!) ngay trong trò chơi. Thế là các game thủ sẽ không bỏ lỡ cơ hội ủng hộ đội tuyển Việt Nam mà vẫn cùng hảo hữu "hành hiệp giang hồ"...

Chương trình sẽ diễn ra từ ngày 20/11 đến 2/12/2005, các bạn có thể xem thông tin chi tiết trên *www.volam.com.vn*. Hãy là một trong hàng triệu trái tim hướng về SEA Games 23 với một phong cách riêng: Phong cách game thủ!

KẾT QUẢ BÌNH CHỌN GAME HAY NHẤT TRONG THÁNG

Chương trình "Click chuột trúng thưởng" tháng 11 kết thúc vào ngày 15/11 đã có kết quả! "Top 3" game hay nhất trong tháng (xếp theo thứ tự) đã được 927 bạn đọc Thế Giới Game bình chọn trực tuyến trên website (*www.pcworld.com.vn*):

1• Brothers In Arms - Trong vòng vây
2• Far Cry Instincts - Bản năng sinh tồn
3• X - men Legends II - Liên minh dị nhân

Chúc mừng bạn đọc đã giành giải thưởng tháng 11: 01 bo mạch chủ ASRock 845D + 01 card màn hình MSI RX9200SE

Trần Hoàng Duy Anh
Địa chỉ : 606/125 đường 3/2, P.14, Q.10, TP. HCM
Điện thoại : 098 9618283
Email: duyanh2648@yahoo.com

Đã chọn đúng "top 3" game và dự đoán số người tham gia bình chọn gần đúng nhất: 946

Mời bạn Duy Anh liên lạc tới địa chỉ:
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. HCM
ĐT: 08. 930 4324 - Fax: 08. 930 4338
Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Để nhận giải.

Chương trình "Click chuột trúng thưởng" tháng 11 được phối hợp thực hiện bởi tạp chí **Thế Giới Vi Tính - PC Wolrd VN và công ty TTC.**

HÃY THAM GIA BÌNH CHỌN VÀ GIÀNH GIẢI THƯỞNG THÁNG 12.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Acecook VN – Công ty TNHH 39
Be Pro – Công ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt 35
FPT - Công ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ ..... Bìa 3
FPT Telecom – Công ty Cổ Phần Viễn Thông FPT 23
Gameloft – Công ty TNHH 26
Hiệp Lực- Công ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học 27
HotGame – Cửa hàng HotGame 48
Intel Corp ..... Bìa 2
MSI Micro Star International 3
VCC – Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 24
Việt Quang – Công ty TNHH Công Nghệ 5, 17
Viễn Sơn - Công ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ... Bìa 4
VinaGame – Công ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina. 1

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

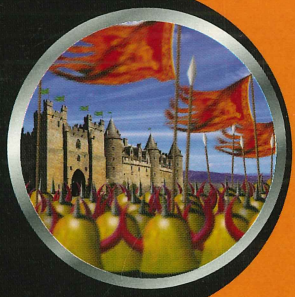
• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 5 121 819 - Fax: (84.4) 5 121 822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

intel®

KHỞI ĐỘNG

HÀO HỨNG LÊN. HÃY GIÀNH CHIẾN THẮNG.

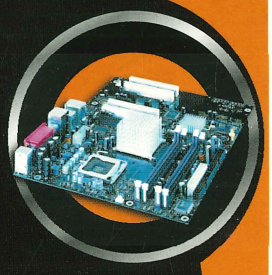


HÃY CẢM NHẬN SỰ KHÁC BIỆT!

Với các bo mạch chủ mới của Intel®

D915GAV, D915PGN, D945GNT VÀ D945PSN

Intel® Desktop Boards



Bo mạch chủ Intel®
Sự lựa chọn tốt nhất cho bộ xử lý Intel®

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04.5370570
Mai Hoàng	04.7344333
Phúc Anh	04.5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
Sudico	04.7365530

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
Scitec	08. 8330378
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08.9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08.9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965

Huế:

Điện tử Huế - Huetronics	054-846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

5,099,000 VNĐ
Đã bao gồm VAT

M603: Chất lượng FPT ELEAD - Giá chợ !

Khách hàng nhận phiếu này khi sở hữu
FPT ELEAD M615 (P/N: 0101-410A) **FPT ELEAD M603** (P/N: 0101-B11A)
Áp dụng tại Tp HCM và Hà Nội

Phiếu quà tặng
Giảm giá
400.000VNĐ
Phí lắp đặt đường truyền ADSL FPT khi mua máy tính FPT ELEAD

FPT ELEAD M615
(P/N: 0101-410A)
6.499.000VNĐ Đã bao gồm VAT

Processor	:	**Intel® Pentium® 4 Processor 506 (1MB Cache L2, 2.66GHz, Bus 533 Mhz)**
Mainboard	:	**Chipset Intel® 915GL**
Memory	:	**256MB DDRAM**
Hard Drive	:	**40Gb ATA 100(7200rpm)**
CD-ROM	:	**52X**
Floppy Disk	:	**1.44MB**
Audio	:	**Integrated Sound 3D**
Graphics	:	**Up to 224MB Share Memory**
Nic	:	**10/100 Base TX integrated**
Case	:	**Elead Tower 38°C**
Monitor	:	**15" CRT Elead 3D Graphic**
Keyboard/Mouse	:	**Elead PS/2**

FPT ELEAD M603
(P/N: 0101-B11A)
5.099.000VNĐ Đã bao gồm VAT

Processor	:	**Intel® Celeron® D Processor 325 (256KB Cache L2, 2.53GHz, Bus 533 Mhz)**
Mainboard	:	**Chipset Intel® 845GV**
Memory	:	**128MB DDRAM**
Hard Drive	:	**40Gb ATA 100 (7200 rpm)**
CD-ROM	:	**52X**
Floppy Disk	:	**1.44MB**
Audio	:	**Integrated Sound 3D**
Graphics	:	**Up to 64MB Share Memory**
Nic	:	**10/100 Base TX integrated**
Case	:	**Elead Tower**
Monitor	:	**15" CRT Elead 3D Graphic**
Keyboard/Mouse	:	**Elead PS/2**

☑ Liên hệ đại lý gần nhất hoặc chi tiết tại website www.elead.com.vn

Tại sao bạn phải mua linh kiện trôi nổi để lắp ráp máy tính?

Hãy chọn **FPT ELEAD M615 và M603**
máy tính được sản xuất và bảo hành bởi Công ty Tin Học số 1 Việt Nam FPT
với giá thành thấp hơn giá linh kiện mua tại chợ máy tính !

FPT ELEAD COMPUTER
CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

NHÀ SẢN XUẤT MÁY TÍNH SỐ 1 VIỆT NAM
THƯƠNG HIỆU ĐƯỢC ƯA CHUỘNG NHẤT 2005

Hotline: 08 9011 236

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
Tel: 04 8560 300 Fax: 04 8560 315

Công Ty Phân Phối FPT
298G Kim Mã, Ba Đình, Hà Nội
Tel: 04 7260 666 Fax: 04 7260 713

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, Tp.HCM
Tel: 08 9252 545 Fax: 08 9253 145

Tầng 4, 63 Võ Văn Tần, Q. 3 Tp.HCM
Tel: 08 9330 999 Fax: 08 9301 868

intel inside pentium 4

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

NVIDIA GeForce 7800GTX GV-NX78X256VP-B

- Powered by NVIDIA GeForce 7800GTX VPU
- Supports PCI Express and 24 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Supports VIVO function for video editing
- GIGABYTE's Turbo Force Edition guarantee

NVIDIA GeForce 7800GTX GV-NX78X256V-B

- Powered by NVIDIA GeForce 7800GTX VPU
- Supports PCI Express and 24 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Features dual DVI-I /D-SUB (by adapter)/TV-OUT
- Supports VIVO function for video editing

NVIDIA GeForce 7800GT GV-NX78T256V-B

- Powered by NVIDIA GeForce 7800GT VPU
- Supports PCI Express and 20 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Supports VIVO function for video editing

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Nhà phân phối:

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw